THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

07.2010 | 80
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

SBK X
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Bạo lực trong game: Câu chuyện từ nước Anh

Những chiến thuật điển hình trong DotA

Green Day Rock Band: Đánh thức "Ngày Xanh"

THỬ THÁCH TỐC ĐỘ

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

MEGA VNN

Từ 01/6 - 15/7/2010

MEGA VNN SÔI ĐỘNG CÙNG WORLD CUP

GIÁ TRỊ KHUYẾN MÃI HƠN **5 TRIỆU ĐỒNG**

Trang bị **modem**

Miễn **100%** cước hòa mạng

Tặng **modem Wifi**

Tặng cước sử dụng lên đến **24 tháng**

Tặng lịch thi đấu World Cup & Tặng thẻ MegaSecurity

Đăng ký ngay để có cơ hội trúng rất nhiều quà tặng độc đáo và giá trị

Tăng tốc độ truy cập

Cam kết chất lượng

Gọi ngay **39 116 116** để đăng ký dịch vụ.

Đăng ký dịch vụ:

- Gọi số **39.116.116**
- @ Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN**
- Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

VNPT TP. HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

Sức mạnh của sự lựa chọn, chất lượng của WD

Mua Ổ Đĩa Cứng Western Digital ngay để có cơ hội trúng các giải thưởng hấp dẫn!

Trên 100 giải thưởng sẽ được trao tặng!

Giải nhất: TV LCD 40-inch
Giải nhì: Camera Kỹ Thuật Số
(2 người chiến thắng)
Giải ba: Ổ Đĩa Cứng My Passport WD 1TB
(3 người chiến thắng)

Các giải khuyến khích: Ổ Đĩa Cứng SATA WD Caviar Xanh Lá 500GB (100 người chiến thắng)

Giải nhì:
Camera Kỹ Thuật Số

Giải nhất:
TV LCD 40-inch

Giải ba:
Ổ Đĩa Cứng
My Passport WD 1TB

Các giải khuyến khích:
Ổ Đĩa Cứng SATA WD
Caviar Xanh Lá 500GB

Hãy nhớ xin phiếu tham dự cuộc Rút Thăm May Mắn khi quý vị mua ổ đĩa WD. Biết đâu quý vị sẽ là người chiến thắng kế tiếp!

Thời gian khuyến mãi: Từ hôm nay cho đến ngày 25 tháng 7 năm 2010. Mọi phiếu rút thăm may mắn đều phải được gửi trước ngày 31 tháng 7 năm 2010. Cuộc rút thăm may mắn sẽ được thực hiện vào ngày 3 tháng 8 năm 2010.

*Các Quy Định và Điều Kiện sẽ được áp dụng.

Đánh dấu chọn hộp kiểm để chấp nhận các Quy Định và Điều Kiện:
Các Quy Định và Điều Kiện:

1 Khuyến mãi: Western Digital sẽ thực hiện cuộc rút thăm may mắn theo cách thức riêng do Western Digital tự quyết định. Mỗi giao dịch mua hợp lệ sẽ cho phép người tham gia được quyền hưởng một (1) suất rút thăm. Người chiến thắng cuộc rút thăm sẽ được Western Digital lựa chọn theo cách thức riêng do Western Digital quyết định. Mỗi người chiến thắng cuộc rút thăm sẽ được quyền hưởng một (1) giải thưởng có thể bao gồm (tùy thuộc vào tình trạng có sẵn hàng hay không) bất kỳ món nào sau đây: Giải nhất: TV LCD 40 inch (1 người chiến thắng), giải nhì: Camera Kỹ Thuật Số (2 người chiến thắng), giải ba: Ổ Cứng My Passport 1TB (3 người chiến thắng) và 100 giải khuyến khích: Ổ Đĩa WD My Passport Essential 320GB hay bất kỳ giải thưởng nào khác mà Western Digital sẽ tự quyết định. Cuộc rút thăm sẽ được tổ chức vào đầu tháng 8 năm 2010. Người chiến thắng sẽ được thông báo qua điện thoại hoặc email.

2 Điều kiện tham gia: Để được tham gia vào cuộc rút thăm, người tham gia phải mua bất kỳ sản phẩm nào trong số các ổ đĩa cứng WD Caviar Xanh Dương, Xanh Lá hoặc Đen (từ 160GB trở lên). Mỗi sản phẩm mua hợp lệ sẽ cho phép người tham gia được hưởng 1 suất rút thăm. Ổ đĩa mua phải là ổ đĩa gốc mới do nhà Phân Phối Chính Thức của WD phân phối tại Việt Nam.

3 Các giới hạn: Người tham gia hợp lệ chỉ được quyền hưởng một (1) suất rút thăm cho một Giao Dịch Mua ổ đĩa. Người tham gia hợp lệ chỉ được đưa vào tham gia cuộc rút thăm trong Thời Hạn Khuyến Mãi và không được phép nộp phiếu tham gia rút thăm sau khi Thời Hạn Khuyến Mãi đã hết. Western Digital có quyền kết thúc hoặc điều chỉnh các quy định về Chương Trình Khuyến Mãi này vào bất cứ lúc nào mà không cần phải thông báo cho bất kỳ ai và Western Digital sẽ không chịu trách pháp lý với bất kỳ ai về hậu quả của bất kỳ hành động kết thúc hoặc điều chỉnh nào đó.

WWW.WDTHEPOWEROFCHOICE.COM

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

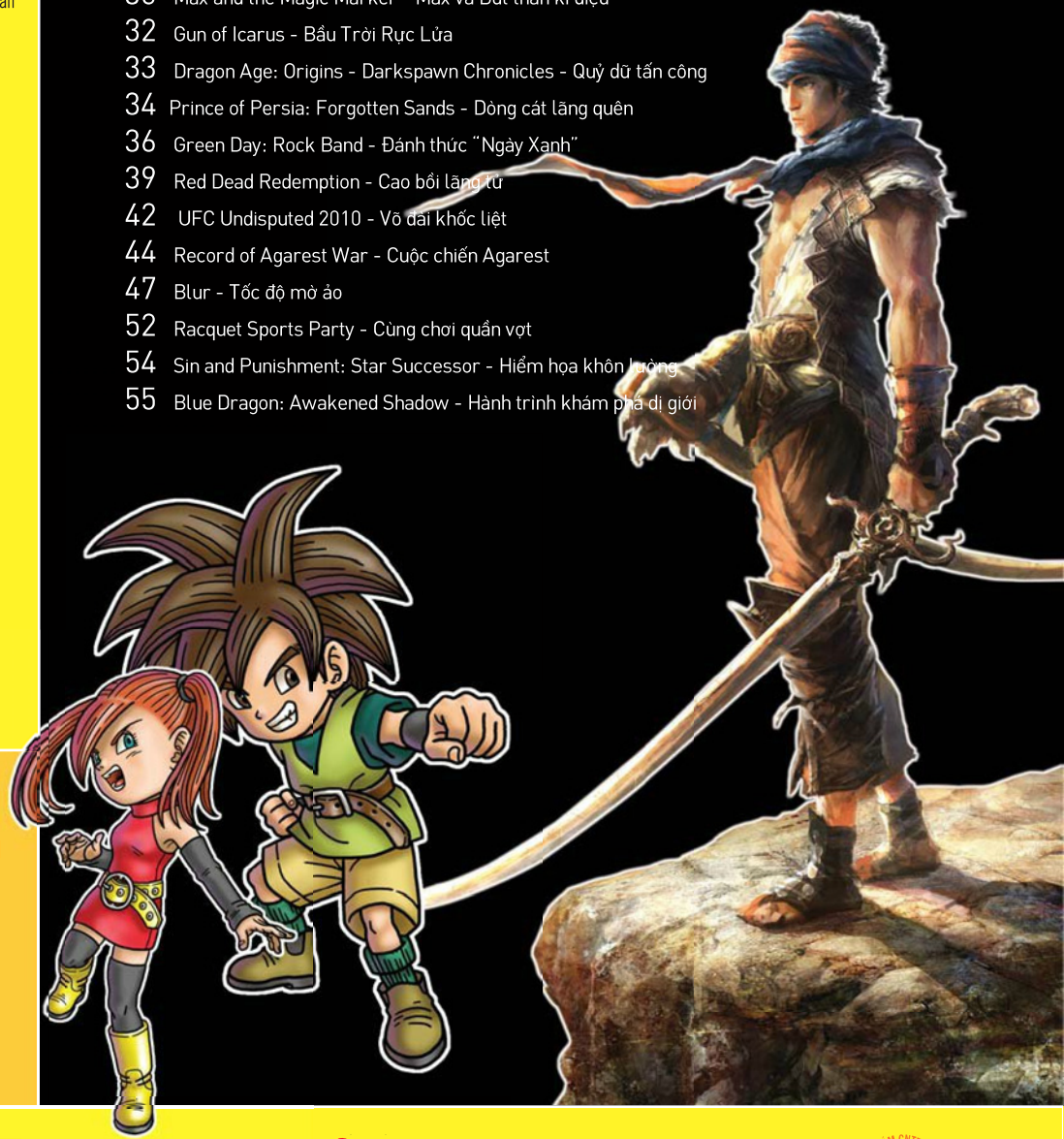
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 07.2010 - SỐ 79

GIỚI THIỆU

15 SBK X: Superbike World Championship - Thử thách tốc độ
18 Numen: Contest of Heroes - Cửu thần tranh bá
22 Rocket Knight - Hiệp sĩ hỏa tiễn
24 Sniper : Ghost Warrior – Bắn tỉa: Chiến binh vô hình
26 Black Mirror 2 – Gương đen huyền bí 2
28 Hamlet - Người hùng bất đắc dĩ
30 Max and the Magic Marker - Max và Bút thần kì diệu
32 Gun of Icarus - Bầu Trời Rực Lửa
33 Dragon Age: Origins - Darkspawn Chronicles - Quỷ dữ tấn công
34 Prince of Persia: Forgotten Sands - Dòng cát lãng quên
36 Green Day: Rock Band - Đánh thức "Ngày Xanh"
39 Red Dead Redemption - Cao bồi lãng tử
42 UFC Undisputed 2010 - Võ đài khốc liệt
44 Record of Agarest War - Cuộc chiến Agarest
47 Blur - Tốc độ mờ ảo
52 Racquet Sports Party - Cùng chơi quần vợt
54 Sin and Punishment: Star Successor - Hiểm họa khôn lường
55 Blue Dragon: Awakened Shadow - Hành trình khám phá dị giới



PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Niên Giám CNTT-TT
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

2 Mục lục
4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
8 Từ Masta đến Friends Forever: Gừng càng già càng cay
10 Bạo lực trong Game: Câu chuyện từ nước Anh
12 Phim chuyển thể từ game : Từ màn hình lên màn bạc

SẮP PHÁT HÀNH

58 Deus Ex Human Evolution - Loài người tiến hóa
60 Fallout: New Vegas - Las Vegas điêu tàn
57 Commander: Conquest of the Americas - Chinh phục châu Mỹ
62 Shogun 2: Total War - Nhật Bản thời Chiến quốc
64 FIFA 11: Đẩy mạnh nhân cách hóa cầu thủ
65 Test Drive Unlimited 2 - Đua xe trên Ibiza
66 Những tựa game làm nóng E3 2010

PHẦN CỨNG

68 Bộ xử lý máy để bàn: Không ngừng thay đổi
70 Bộ cấp nguồn MTXT: Tiện dụng và di động
71 Tản nhiệt card đồ họa: Lướt êm theo cuộc chơi
72 Chuột: Xuất hiện 2 kẻ thách thức mới

TRỢ GIÚP

74 Những chiến thuật điển hình trong DotA
76 Gỡ rối tơ game: Tại sao người ta chơi?
73 Hỏi - đáp

SÂN GAME

78 Lịch sử nhóm game (clan) 3H
82 Điểm mặt những quái vật "khủng"
84 Monty Oum và các tác phẩm game tự chế
85 GameStop: Đường lên "đỉnh" của một đế chế bán lẻ game
87 Nghệ sĩ đường phố của nhiều game nhập vai

XBOX 360 HÉ LỘ PHIÊN BẢN MỎNG

Theo thông tin từ hãng Microsoft, một thế hệ Xbox 360 hoàn toàn mới đã được chuẩn bị tung ra vào tháng 11 tới đây nhằm tăng cường sức cạnh tranh với các đối thủ khác.

Được biết, ngoài hình dáng thanh mảnh, thiết kế ấn tượng, bên trong Xbox 360 còn được trang bị nhiều "đồ chơi" thú vị, như: Wi-Fi chuẩn N; chip CPU và GPU xài công nghệ 45nm; ổ cứng 250GB và đặc biệt cổng dành cho thiết bị Kinect (Microsoft đổi tên dự án Natal thành Kinect khi bước vào thương mại hóa). Dự kiến, bản Xbox 360 mới này sẽ có giá dự kiến là 5.700.000 đồng (tương đương 300 đô la Mỹ).

PROJECT NATAL ĐƯỢC ĐỔI TÊN THÀNH KINECT

Microsoft đã chính thức đổi tên Project Natal thành Kinect - thiết bị cảm ứng chuyển động dùng kết hợp với Xbox 360. Trong số 4 trò chơi được công bố, tất cả đều mang phong cách quen thuộc của 2 hệ máy Nintendo Wii và Sony PlayStation 3.

Kinectimals - tựa game cho phép người chơi tương tác với khoảng 20 loài mèo (bao gồm cả báo, sư tử, hổ...). Trong khi đó Kinect Sports và Kinect Adventures mang hơi hướm của Wii Sports và Wii Sports Resort. Trò chơi đáng quan tâm duy nhất là Joy Ride, có thể nói mang đậm chất của Kinect, game cho phép người chơi lái xe ảo rất hấp dẫn, rất giống trong đoạn trailer của Burnout Paradise. Dự kiến, Kinect sẽ bắt đầu được bán vào tháng 11/2010.

NINTENDO 3DS CÓ KHẢ NĂNG CHƠI GAME VÀ CHỤP HÌNH 3 CHIỀU

Tại E3 kỳ này, Nintendo cũng đã chính thức giới thiệu thế hệ máy tay cầm mới mang tên Nintendo 3DS. Với Nintendo 3DS, người chơi không cần thêm bất kỳ thiết bị ngoại vi nào mà vẫn có thể thưởng thức những ảnh cùng với khả năng ghi nhận hình ảnh 3 chiều thông qua 2 camera tích hợp. Được biết, hình ảnh 3D chỉ có thể trình diễn ở màn hình phía trên và màn hình cảm ứng phía dưới không thể làm được điều tương tự. Ngoài khả năng thể hiện hình ảnh 3D, Nintendo còn tăng cường cho hệ máy mới này bộ cảm ứng chuyển động và phím đa chiều song song với D-pad. Hiện tại đã Nintendo 3DS có thể tung ra 3 màu chủ đạo, gồm: đen, xanh dương và đỏ. Tuy nhiên, giá bán lẻ vẫn chưa được Nintendo công bố.

EA TÁI HIỆN HÌNH ẢNH NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Với xu hướng kết nối mạng ngày càng được đẩy mạnh, EA đã quyết định tái hiện Need for Speed: Hot Pursuit cho hệ máy Xbox 360, PlayStation 3. PC và Wii. Còn nhớ năm ngoái, khi cựu COO của EA, ông John Pleasants tiết lộ hãng phát triển Criterion đang phát triển các game dòng Need for Speed và hứa hẹn sẽ ra mắt vào năm 2010. Lời hứa đó nay đã thành sự thật, khi không ai ngoài Criterion đảm nhiệm vai trò tái tạo Need for Speed: Hot Pursuit. Theo dự kiến, Need for Speed: Hot Pursuit mới sẽ ra mắt vào tháng 11/2010 tại thị trường Bắc Mỹ và châu Âu.

CRYSIS 2 SẼ CÓ PHIÊN BẢN 3D

Hãng giả trí Crytek mới tiết lộ tại hội chợ E3 rằng Crysis 2 sẽ có thể chơi trong chế độ 3D trong cả mục chơi đơn hoặc chơi mạng. Theo CEO của Crytek, ông Cevat Yeril cho biết, với những thành công của các bộ phim 3D và sự ra đời hàng loạt của các loại TV 3D, thì xu hướng game 3D sẽ là một trong những điều tiên quyết đến thành công của hiện tại và tương lai. Ông chắc chắn rằng các hệ máy như Xbox 360, PlayStion 3, PC và cả Wii sẽ hỗ trợ nền tảng 3D trong thời gian không xa. Bên cạnh đó, EA cũng đang lên kế hoạch giới thiệu các game tích hợp sẵn hiệu ứng 3D trong khuôn khổ E3 đang diễn ra tại Los Angeles, Mỹ

SONY TRÌNH LÀNG PLAYSTATION MOVE

Game thủ sở hữu hệ máy PS3 sẽ có cơ hội trang bị thêm "đồ chơi kịch độc" cho mình vào tháng 9 tới đây - đó chính là thiết bị cảm ứng chuyển động PlayStation Move với giá tầm 1.000.000 đồng (khoảng 50 đô la Mỹ). Sony cho biết, PlayStion Move sẽ được chính thức bán ra tại Mỹ vào ngày 19/9/2010, còn game thủ tại châu Âu sẽ có thể mua được sau đó một tuần. Riêng thị trường Nhật sẽ phải chờ đến tận giữa tháng 10/2010.

©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

LEGO ONLINE HẸN NGÀY "BÙNG NỔ"

Tại E3 2010, game nhập vai trực tuyến Lego Universe đã được chính thức giới thiệu và hẹn ngày ra mắt game thủ hệ máy PC và Mac. Theo hãng Warner Bro.; Lego Universe đã từng được hé lộ gần một năm và tạo nên một cơn sóng lớn trong lòng người yêu thích Lego cũng như game trực tuyến. Không phụ lòng của các "siêu hâm mộ Lego", một chương trình đặc biệt đã được hãng chuẩn bị kỹ càng - đó chính là việc các "superfan" có thể tham gia vào game sớm hơn ngày bán chính thức của Lego Universe. Thay vì game thủ bình thường phải chờ đến 26/10/2010 mới có thể mua cho mình bản game chính thức thì "superfan" có thể sở hữu sớm hơn 2 tuần.

GRAN TURISMO 5 TUNG BẢN SƯU TẬP

Theo hãng giải trí Sony, phiên bản mới nhất của dòng game đua xe Gran Turismo sẽ được chính thức ra mắt vào 2/11 tới đây và chỉ phát hành độc quyền cho hệ máy PS3. Đặc biệt nhất là bản sưu tầm cho dân "nghiện" GT5 với nhiều đồ chơi đi kèm với giá tổng cộng gần 2 triệu đồng (khoảng 100 đô la Mỹ). Có lẽ sẽ không quá cao nếu như game thủ có thể sở hữu bản game cùng với mô hình của chiếc xe Nissan GT-R Spec V tỷ lệ 1/43. Chiếc GT-R mô hình này được hãng Polyphony thiết kế và sản xuất bởi hãng Kyosho lừng danh trong làng sản xuất mô hình. Chưa hết, game thủ còn sở hữu một tập sách dày 300 trang với những bài viết về lịch sử ngành công nghiệp ô-tô, từ cổ chí kim cho đến những vấn đề xung quanh việc phá triển GT5.

SILENT HILL 8 DỰ KIẾN RA MẮT VÀO 2011

Theo thông tin chính thức từ Konami, trò chơi Silent Hill 8 sẽ có thể tiếp tục "hù dọa" game thủ Xbox 360 và PS3 vào năm 2011. Qua đoạn trailer trình chiếu tại E3, người chơi sẽ vào vai anh chàng mang tên Murphy Pendleton. Trong cuộc tẩu thoát bí hiểm,

Murphy Pendleton đã tự dẫn mình đến thị trấn Silent Hill và câu chuyện thật sự bắt đầu tại đây.

Hiện tại, Konami chỉ thông báo rằng Silent Hill 8 vẫn giữ phong cách kinh dị truyền thống của mình. Người chơi sẽ được "thử thách" bằng những bài toán hóc búa, những tình huống sởn gai óc...

NHIỀU BO MẠCH CHỦ HỖ TRỢ SATA 3.0 VÀ USB 3.0

Trong nửa đầu năm 2010, thị trường đã bắt đầu phổ biến các dòng BMC hỗ trợ SATA 3.0 và USB 3.0. Hiện tại đã có khá nhiều dòng BMC của các hãng trang bị các chuẩn giao tiếp này xuất hiện tại Test Lab. Nền Intel có Gigabyte GA-P55A-UD3P, Gigabyte GA-P55A-UD4P, Gigabyte GA-P55A-UD6, …Đối với nền AMD, có khá nhiều chipset mới của AMD đã hỗ trợ sẵn chuẩn SATA 3 và các hãng BMC chỉ cần trang bị thêm một chipset phụ cho USB 3.0. Ngoài ra, Gigabyte cũng đã giới thiệu công nghệ On/Off Charge, công nghệ giúp sạc các thiết bị cầm tay ngay cả khi máy tính ở trạng thái nghỉ hoặc tắt máy.

GARENA VIỆT NAM VÀ CHƯƠNG TRÌNH TỪ THIỆN "NGÀY HÈ CHO EM"

Vào ngày Quốc tế thiếu nhi (1/6/2010) Garena Việt Nam đã phát động phong trào "Ngày hè cho em" tại 3 thành phố lớn là Hà Nội, Đà Nẵng và TP. HCM. Sau 1 tuần phát động, Garena Việt Nam đã quyên góp được hơn 6 triệu đồng tiền mặt và gần 100 phần quà. Những phần quà từ thiện này được trao tặng cho mái ấm Đồng Xá (tỉnh Hưng Yên), làng Hy Vọng (Đà Nẵng) và mái ấm Truyền tin (TP.HCM). Đây là lần thứ 2 Garena Việt Nam tổ chức chương trình từ thiện kể từ sau phong trào quyên góp "Vì miền Trung ruột thịt" tháng 11 năm ngoái.

KHỞI TRANH FIFA ONLINE WORLD CUP 2010

Ngày 01/06/2010, tại Hà Nội giải đấu FIFA Online World Cup 2010 của game FIFA Online 2 đã khởi động với lễ ra mắt và bốc thăm chia bảng của 32 vận động viên đại diện cho 32 liên đoàn. FIFA Online World Cup 2010 là giải thi đấu trực tuyến của VTC Online được tiến hành đồng thời với sự kiện World Cup tại Nam Phi. Theo ban tổ chức, kết quả của giải đấu không chỉ được dựa trên kết quả trận đấu FIFA Online 2 mà còn phụ thuộc vào kiến thức liên quan đến World Cup của các VĐV.

KIẾM THẾ: CHIA BẢNG BANG HỘI TRANH ĐOẠT CHIẾN

Ngày 13/6/2010, tại TP.HCM 64 bang chủ đại diện các bang hội đã tham gia bốc thăm chia bảng vòng loại Bang Hội Tranh Đoạt Chiến. Giải đấu sẽ diễn ra trên hệ thống máy chủ đấu trường tại bản đồ Cửu Khúc Chiến và Ngũ Trượng Nguyên Chiến. Các bang hội sẽ thi đấu theo hình thức chiến trường Tống – Kim và tiêu diệt nguyên soái của đối phương. Từ ngày 19/6 – 04/7/2010, 64 bang hội được chia ra làm 16 bảng tiến hành thi đấu vòng bảng. Vòng chung kết sẽ diễn ra từ ngày 10-18/7/2010 dành cho 16 bang hội đứng đầu 16 bảng.

THIÊN LONG BÁT BỘ: GIẢI THƯỞNG TRỊ GIÁ GẦN 1 TỶ ĐỒNG ĐÃ CÓ CHỦ

Sáng ngày 7/6/2010, NPH FPT Online đã công bố game thủ đạt giải nhất sau 4 tuần tranh đua của sự kiện Thiên Long Anh Hùng. Game thủ BodayHAHA chơi tại cụm máy Lam Sa Thủ đã đoạt nhất của giải thưởng Tháng- là chiếc nhẫn thần Trùng Lâu Giới Chỉ trị giá gần 1 tỷ đồng. Đây là giải thưởng lớn nhất trong sự kiện Thiên Long Anh Hùng diễn ra từ 10/5 - 6/6/2010 với tổng giá trị giải thưởng lên tới gần 1,5 tỷ đồng.

THẦN MỘ KÝ CHÍNH THỨC PHÁT HÀNH TẠI VIỆT NAM

Vào sáng ngày 6/6/2010, tại TP.HCM đã diễn ra buổi lễ ký kết hợp tác giữa VTCz-One và Công ty Guangzhou Feiyin (Trung Quốc), đồng thời chính thức giới thiệu webgame Thần Mộ tại thị trường Việt Nam. Theo NPH VTCz-One tổng giá trị hợp đồng để triển khai webgame Thần Mộ tại Việt Nam là 4 tỷ đồng. VTCz-One được độc quyền phát hành Thần Mộ Ký tại Việt Nam trong vòng 3 năm (từ 5/2010-5/2013). Thần Mộ Ký (tên gốc là Bàn Long Thần Mộ Ký) là webgame nhập vai tiên hiệp lần đầu tiên có mặt tại Việt Nam. Bối cảnh của game dựa trên ba bộ tiểu thuyết nổi tiếng là Tru Tiên, Bàn Long và Thần Mộ.

HOA HẬU TRÚC DIỄM LÀM ĐẠI SỨ GAME LINH GIỚI ONLINE

Ngày 20/5/2010 tại TP.HCM, SaigonTel đã tổ chức buổi lễ giới thiệu game Linh Giới Online. Trong buổi lễ, SaigonTel giới thiệu đại sứ thiện chí của game Linh Giới là Hoa hậu Trương Chi Trúc Diễm - người từng đăng quang Hoa hậu Thời Trang tại cuộc thi Hoa hậu Trái Đất 2007. Bên cạnh đó, SaigonTel và Yeah1 – cộng đồng giải trí của teen, đã ký kết trở thành đối tác của nhau. SaigonTel và Yeah1 mong muốn sẽ tạo được nhiều sân chơi hơn nữa dành cho các thành viên của 2 cộng đồng.

HALO
www.haloshop.vn

MUA MÁY NintendoWii
TẶNG NGAY Ổ CỨNG 160GB & 5 GAMES

Nintendo Wii

HDD Hitachi 160GB

+

5 Games hot

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

iPad

iPhone 3GS

PlayStation 3 Slim

PlayStation 2 Slim

Nintendo Wii

XBox360 Arcade / Elite

PSP-Go

PSP-3000

NDS-Lite/NDSi/LL

Game Hot Trong Tháng

Thưởng Thức GAME 3D Tại HALO

82 Pasteur, Phường Bến Nghé, Quận 1 SĐT: 08 - 39141494 08 - 39144998 Email: sales@haloshop.vn

thiếu level và gold so với đối phương. Sau đó, FF quyết định chuyển sang lối chơi Turtle (phòng thủ và tập trung cho hero chính phát huy sức mạnh vào cuối trận đấu). Đây là thời điểm mà các cá nhân của đội có thể phát huy kĩ thuật cá nhân của mình. Ngoài ra, cả đội đã may mắn tận dụng được những sơ hở của 9x nên dần lấy lại lợi thế và lội ngược dòng thành công. Một ván đấu tuyệt vời!

Việc sử dụng các hero ít xuất hiện trong DotA chuyên nghiệp cũng là một điểm sáng trong chiến thuật của FF tại trận chung kết. Hẳn phải có một lí do nào đó khiến cả đội quyết định đưa ra đội hình như vậy?

Phải nói rằng Darkseer, Invoker (và một số hero nữa chưa có điều kiện ra mắt trong đội hình của FF) là những hero rất khó chịu và gần như bị lãng quên ở DotA Việt Nam nhưng đây lại là những hero sở trường của các thành viên FF. Đưa các hero này vào đội hình trong một số điều kiện thích hợp sẽ giúp FF tạo được sự bất ngờ cho đối thủ, mình nghĩ đây cũng là một yếu tố quan trọng tạo nên chiến thắng.

Nhưng có phải quá mạo hiểm không khi sức mạnh của các hero này cũng chính là con dao hai lưỡi? Nếu không sử dụng một cách khéo léo thì nó sẽ là nhân tố khiến đội thất bại? Chắc hẳn các bạn đã phải tính đến trường hợp này chứ?

Hoàn toàn không! Tuy là hero mới nhưng FF đã luyện tập với những hero đó khá kĩ. Một điều nữa phải nói là những chiến thắng của FF ở xuyên suốt giải đấu thực ra nhờ phần lớn ở kĩ thuật của các cá nhân hơn là đánh phối hợp (teamwork), nên việc sử dụng các hero này phát huy được sở trường trong lối chơi của FF, không có gì là mạo hiểm cả.

Bạn đánh giá sao về đối thủ của mình?

Qua cả 3 ván đấu, 9x đã cho thấy họ không hề kém cạnh so với FF. Thậm chí nhiều lúc họ còn tỏ ra lấn lướt hơn bởi lối chơi gắn kết, có kỉ luật và phối hợp tốt. Game thủ Hoàng Hải Long – 9x.Kazu với lối chơi chắc chắn, khôn khéo luôn là linh hồn của cả đội. Và thực sự 9x hoàn toàn có thể chiến thắng trong cả 3 ván đấu chung kết. Tuy nhiên, họ vẫn còn thiếu một chút may mắn và kinh nghiệm trong thi đấu.

Bạn đánh giá sao về công tác tổ chức giải đấu, cũng như sự xuất hiện của nhà tài trợ Gigabyte trong vòng loại ADC Việt Nam 2010?

Phải nói rằng VnB và Garena Việt Nam đã tổ chức rất thành công giải đấu, không chỉ công tác điều hành mà cả công tác nội dung. Sau mỗi vòng đấu, VnB đều có những bài viết nhận định chuyên sâu, giúp cho độc giả có thể theo dõi giải một cách dễ dàng và thuận tiện.

Sự xuất hiện của nhà tài trợ Gigabyte cũng là tín hiệu vui cho DotA Việt Nam, bởi từ trước tới nay, các đội Việt Nam luôn thiệt thòi rất nhiều so với các đội trong khu vực về điều kiện thi đấu, trong khi trình độ chúng ta không hề thua kém họ. Hi vọng trong tương lai sẽ có nhiều nhà mạnh thường quân hơn nữa để các game thủ DotA Việt Nam nói riêng và e-Sports Việt Nam nói chung có điều kiện thi đấu tốt hơn và có cơ hội khẳng định vị thế của mình trên đấu trường khu vực và thế giới.

Đây là lần đầu tiên FF đại diện cho Việt Nam thi đấu trong một giải quan trọng như vậy. Ắt hẳn cả đội đã có sự chuẩn bị cho riêng mình?

Đã vào kì nghỉ hè nên các thành viên FF (phần lớn là sinh viên) có nhiều thời gian hơn để tập luyện cùng nhau. Mình cũng đã lên lịch tập luyện cụ thể cho FF. Vẫn còn một số thành viên của đội thiếu điều kiện để luyện tập, nhưng hi vọng điều đó không ảnh hưởng lớn đến kết quả luyện tập của đội.

FF đặt cho mình mục tiêu như thế nào tại giải lần này?

Thể hiện hết những gì mình có và lọt vào tốp 8, học hỏi kinh nghiệm và rèn luyện kĩ năng đồng đội.

Chúc FF may mắn trong các trận đấu sắp tới.

HỒNG PHƯỢNG

GAME VÀ BẠO LỰC:
CÂU CHUYỆN TỪ VƯƠNG QUỐC ANH

TUY NƯỚC ANH TÙNG BÀNG HOÀNG SAU CÁI CHẾT CỦA CẬU BÉ NGƯỜI LEICESTER XẤU SỐ 14 TUỔI NHƯNG KẾT LUẬN TỪ BÁO CÁO VIỆN NGHIÊN CỨU TRUYỀN THÔNG STIRLING (ANH) SAU ĐÓ KHÔNG CHO THẤY MỐI LIÊN HỆ GIỮA BẠO LỰC TRONG GAME VÀ BẠO LỰC NGOÀI ĐỜI THỰC.

Từ cái chết của cậu bé 14 tuổi

Đến nay, Internet vẫn còn lưu giữ đầy đủ thông tin về vụ sát hại Stefan Pakeerah, 14 tuổi tại nước Anh ngày 27/2/2004. Thủ phạm là Warren Leblanc, 17 tuổi, bạn của nạn nhân - đã dùng dao găm làm hung khí gây án. Cha mẹ của nạn nhân tin rằng trò chơi Manhunt chính là "tài liệu hướng dẫn" cho hung thủ 1.

Cái chết thương tâm đó đã đặt lên bàn chương trình nghị sự của chính phủ Anh vấn đề mối liên hệ giữa bạo lực trong game và tội ác đời thực. Thủ tướng Anh lúc bấy giờ, ông Tony Blair đã tuyên bố rằng người lớn có trách nhiệm có thể được quyền chọn những thứ để xem nhưng trẻ em cần được bảo vệ. Sau đó, ông đã yêu cầu các trường viện nghiên cứu về tác động của các trò chơi điện tử bạo lực lên thanh thiếu niên.

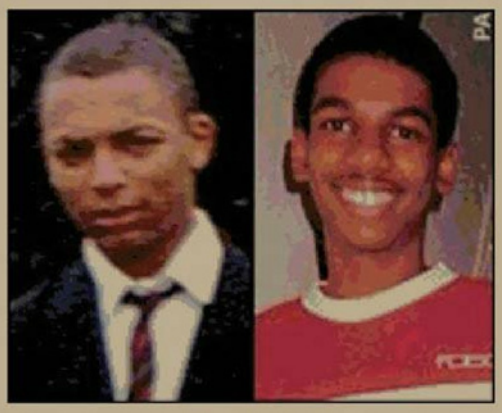
Tiến sĩ Matthews Hibberd, thuộc Viện Nghiên cứu Truyền thông ĐH Stirling, Anh – cho biết báo cáo về "Tác động của bạo lực lên thanh thiếu niên" được thực hiện theo yêu cầu của thủ tướng Anh lúc bấy giờ. Báo cáo này được lưu trữ và đăng tải bởi nhiều website dành cho nghiên cứu hàn lâm trên thế giới 2.

Đến những phát hiện cần suy ngẫm

Hai tác giả Raymond Boyle và Matthews Hibberd Viện Nghiên cứu Truyền thông ĐH Stirling đã tham khảo nhiều các bài viết nghiên cứu khoa học của các trường viện Tây Âu và Mỹ về tác động của bạo lực lên thanh thiếu niên từ 1985-2004. Các tác giả nhấn mạnh vào mức độ tin cậy của các báo cáo, liên quan đến các cách thức nghiên cứu và đánh giá về khung tuổi của đối tượng khảo sát, sự khác biệt giữa những người mới tiếp xúc với game và những người đã lớn lên cùng ngành công nghiệp game v.v. Báo cáo này cho biết những "thanh niên" được nghiên cứu có độ tuổi từ 21 trở xuống và được phân

Life for teenager who battered friend to death

Published: 12:44PM BST 03 Sep 2004



Warren Leblanc killed Stefan Pakeerah in a violent attack

A teenager whose apparent obsession with a violent video game led him to brutally batter a younger friend to death has been jailed for life.

Share | Digg submit 0 tweet | Email | Text Size | News | Ads by Google | Volunteer

Nguồn và ghi chú:

1 Bài báo "Thủ tướng ủng hộ yêu cầu nghiên cứu game bạo lực". http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/leicestershire/3659120.stm

Bài báo "Trò chơi là nguyên nhân gây nên vụ án giết người bằng búa". http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/leicestershire/3934277.stm

2 Báo cáo về tác động của trò chơi điện tử bạo lực lên giới trẻ. http://videogames.procon.org/sourcefiles/Reviewofresearch.pdf

thành 3 nhóm chính: tiểu học, trung học và sinh viên đại học bao gồm người lớn mới trưởng thành (young adults).

Các tác giả cũng nêu lên phát hiện rằng trong hai thập kỷ qua, đã có sự chuyển đổi về nơi chơi game; từ các cửa hàng chơi game (nơi có thể được giám sát) đã chuyển vào trong nhà (nơi mà trách nhiệm chuyển về tay các bậc phụ huynh phải giám sát môi trường trong nhà). Ngoài ra, game thủ cũng có thể chơi game trên nhiều nền tảng truyền thông đa dạng, từ điện thoại di động, máy tính bỏ túi đến trên Internet.

Cuộc nghiên cứu này không chỉ ghi nhận trường hợp năm 2004 của cậu bé Stefan Pakeerah. Các tác giả còn đưa ra trường hợp tại Erfurt, Đức năm 2002: vụ sát hại 16 người của Robert Steinhaeuser, vốn được xem là game thủ và rất đam mê trò chơi điện tử Counter-Strike.

Các tác giả chỉ ra rằng ngành truyền thông toàn cầu còn chừa khoảng trống lĩnh vực nghiên cứu về game và bạo lực. Báo cáo chỉ ra nhiều nhà nghiên cứu Mỹ ủng hộ quan điểm game gây ra bạo lực. Từ đó, hai tác giả khuyến cáo rằng, nếu muốn nghiên cứu thêm về vấn đề game và bạo lực thì "thay vì hỏi liệu game bạo lực có gây ra hành vi bạo lực hay không, chúng ta nên tìm hiểu: Phải chăng có sự kết hợp giữa các loại game, loại cá tính và hoàn cảnh dẫn đến các tác dụng tiêu cực hay không? Hay có loại game nào gây tác hại cho người chơi ở một số thời điểm, trong một vài tình huống cụ thể hay không".

"Kết luận của chúng tôi là", Hibberd chia sẻ với TGVT-TGG, "trò chơi điện tử có thể làm tăng lượng adrenalin trong cơ thể, làm cho người chơi trở nên có vẻ hùng hổ, gay gắt. Tuy nhiên, chúng tôi không tìm thấy bằng chứng về mối quan hệ trực tiếp giữa người chơi game hùng hổ đó với bạo lực thực ngoài đời. Chúng tôi cho rằng từ chỗ chơi game đến tội ác còn phải kể đến nhiều tác động khác về mặt xã hội".

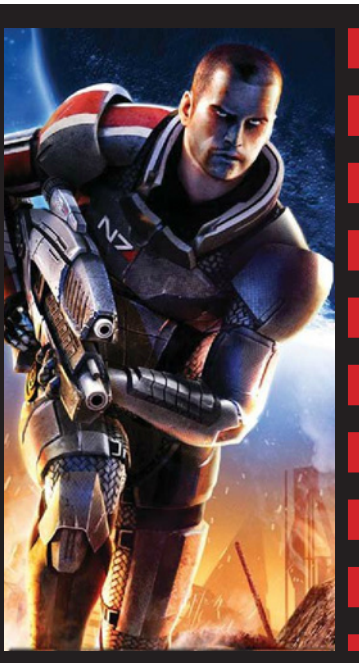
THAY CHO LỜI KẾT

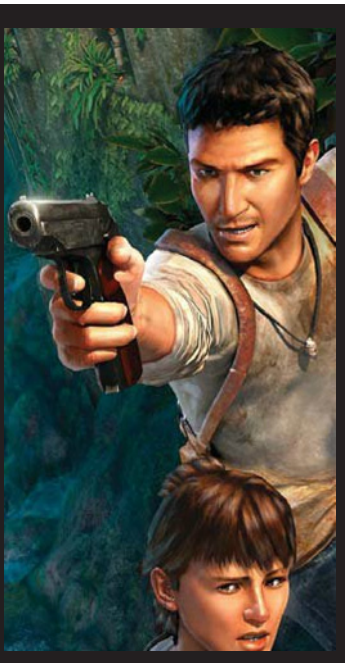
Báo cáo của Viện Nghiên cứu Truyền thông Sitrling ra đời vào thời điểm trò chơi trực tuyến chưa phát triển bùng nổ tại Việt Nam, với thời gian nghiên cứu diễn ra vào 2004 còn thời gian công bố báo cáo là năm 2005. Như tác giả có chia sẻ là báo cáo này tuy có bao gồm nhưng chưa tập trung vào các trò chơi trực tuyến. Tuy nhiên, với đề tài nghiên cứu về bạo lực trong game cùng cách tiếp cận hàn lâm khoa học, đây là một trong những tài liệu đáng tin cậy, nhất là khi các tác giả có 1 phần điểm qua các bài viết hàn lâm, nghiên cứu chính thống của các học giả trên toàn cầu về mối quan hệ giữa bạo lực và game.

Trên thực tế, vào thời điểm 2003-2005, các trò chơi trên các hệ máy console (Xbox, Play Station) đang đứng ở đỉnh cao về chất lượng đồ họa, có nghĩa rằng các cảnh bạo lực trong game được thể hiện tốt nhất trên các phiên bản console. Manhunt - tựa game từng được xem là có liên quan đến cái chết của em nhỏ 14 tuổi tại Anh — cho đến nay vẫn được liệt vào nhóm những tựa game có cấp độ bạo lực cao nhất trên thế giới và bị cấm phát hành tại nhiều quốc gia. Mặc dù các trò chơi trực tuyến có nội dung bạo lực nhưng đến nay các cảnh bạo lực hàng đầu không nằm trên các tựa game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) mà nằm trong các tựa game console như 50 Cent, Manhunt, Doom.

Đến nay, Mỹ là quốc gia phát triển game hàng đầu không cấm game. Anh từng có vụ thảm sát ở Leicester như đã nói ở trên cũng không cấm chơi game console cũng như các trò chơi trực tuyến. Thế Giới Game hy vọng bài viết này sẽ góp phần giúp các nhà hoạch định chính sách có thêm thông tin tham khảo và có những quyết sách phù hợp nhất cho thị trường trò chơi Việt Nam.

TỪ MÀN HÌNH LÊN MÀN BẠC





Người nhện, Người dơi hay Người sắt… đó hoàn toàn không phải là những siêu anh hùng đầu tiên bước ra từ truyện tranh để "rải bom" trên khắp các rạp chiếu phim trên thế giới. Trước đó, Hollywood đã từng có khá nhiều những bộ phim "bom tấn", và "bom xịt" cũng không ít, dựa trên những nhân vật truyện tranh như Judge Dredd, Howard the Duck hay Barb Wire… Ngoài ra, còn có rất nhiều tựa phim chuyển thể từ truyện tranh, hầu hết đều là những thương hiệu của Marvel, từng gây sóng gió trên các phòng vé như loạt phim "Người đột biến" - X-Men, "Thợ săn ma cà rồng" - Blade hoặc "Bộ tứ siêu đẳng" - Fantastic Four… Hầu hết những tựa phim này đều ghi đậm dấu ấn của Avi Arad, cựu Giám đốc sáng tạo của hãng Marvel Entertainment.

Hiện tại, Avi Arad, nhà sản xuất phim chuyển thể từ truyện tranh hàng đầu Hollywood, đã rời khỏi Marvel Entertainment để toàn tâm toàn ý cho những dự án lớn của riêng mình tại Avi Arad Productions (AAP). Ngoài những dự án phim chuyển thể từ truyện tranh hoặc tiểu thuyết như Ghost in the Shell - chuyển thể từ bộ truyện mang cùng tên, Fablehaven - chuyển thể từ bộ tiểu thuyết tuổi teen của Brandon Mull hay Maximum Ride - chuyển thể từ serie truyện giả tưởng của nhà văn James Patterson, AAP còn đang nung nấu ý định đưa hàng loạt những tựa game đang gây sóng gió trên "game trường" lên màn bạc. Những ý tưởng này xuất phát từ Ari Arad, con trai của Avi Arad kiêm đối tác của AAP, đồng thời cũng là một game thủ "hạng nặng". Theo những tiết lộ của Ari trên tạp chí GamePro, những dự án phim chuyển thể từ game của AAP bao gồm những cái tên "hạng nặng" của làng game hiện nay như Lost Planet, Uncharted, EverQuest và Mass Effect.

MÀN BẠC ĐÃ LÀ ĐẤT DIỄN CỦA NHỮNG SIÊU ANH HÙNG TRUYỆN TRANH TỪ BẤY LÂU NAY, GIỜ ĐẾN LƯỢT CỦA NHỮNG NGƯỜI HÙNG BƯỚC RA TỪ THẾ GIỚI GAME.

Hành tinh mất dấu

Trong số những cái tên trên, rất có thể bộ phim chuyển thể từ Lost Planet, tựa game bắn súng kinh điển của Capcom, sẽ là sản phẩm đầu tiên của AAP "chào sân" giới mê phim lẫn các game thủ bởi kịch bản phim cơ bản đã được hoàn thành. Trong khi Capcom sắp tung ra Lost Planet 2 trong năm nay, thì kịch bản của bộ phim vẫn sẽ xoay quanh những nhân vật, sự kiện diễn ra trong tựa game nguyên bản.

"Chúng tôi còn một số việc phải làm với kịch bản phim", Ari Arad chia sẻ với báo giới. "Hiện tại phần kịch bản phim đang có được những chất liệu rất hay từ David Hayter, người từng có những đóng góp xây dựng kịch bản của các phim X-Men và Watchmen (David Hayter có lẽ được biết đến nhiều hơn qua vai trò lồng tiếng cho nhân vật Solid Snake của loạt game Metal Gear). Câu chuyện của bộ phim Lost Planet sẽ phản ánh những gì có trong game nhưng không theo quy tắc bất di bất dịch. Bộ phim sẽ kể nhiều hơn về Gale, cha của nhân vật chính Wayne Holden".

Hơn ai hết, Ari biết rất rõ rằng việc bộ phim chuyển thể có thể thuyết phục được các fan của loạt game Lost Planet lẫn lớp khán giả đông đảo hơn, những người còn xa lạ với những chất liệu của Lost Planet, sẽ là một thử thách vô cùng cam go. "Chúng tôi không có tham vọng rằng các dự án phim sẽ chạm đến mọi đối tượng khán giả", Ari nói. "Lost Planet, Mass Effect, Uncharted và EverQuest đều là những game mà bản thân tôi đã từng chơi và rất yêu thích. Điều cốt lõi của một phim game là nó phải giữ được tất cả những khoảnh khắc hoặc chi tiết đặc trưng nhất của game nguyên bản, những thứ đã hớp hồn người chơi ngay từ những phút đầu tiên. Thực hiện một bộ phim game giống như công việc sàng lọc những đặc điểm "ăn tiền" nhất của hơn 15 giờ trải nghiệm game, sau đó tìm cách thể hiện tất cả chúng trong một bộ phim".

"Tất nhiên mọi việc không đơn giản như việc bạn lướt qua một danh sách liệt kê những việc cần làm, nơi bạn tùy nghi thực hiện mọi việc và đánh dấu chéo lên những việc mình đã làm xong", Ari nói tiếp. "Những nhà làm phim sẽ phải cùng ngồi lại để chọn ra những chi tiết đắt giá nhất trong cốt truyện của game và khôn ngoan lồng ghép chúng vào phim. Điều này giống với quy trình khi chúng tôi thực hiện chuyển thể bộ phim X-Men".

Việc đưa hàng chục giờ trải nghiệm game, cô đọng chúng vào một bộ phim chỉ dài trên dưới 2 tiếng đồng hồ quả không hề là việc đơn giản. Tất nhiên, những thất bại của các phim game trước đây như Super Mario Bros. hay Alone in the Dark là điều mà các nhà làm phim không bao giờ muốn nghĩ đến. Vì vậy, đối với bản thân Ari, trước khi nghĩ đến việc chinh phục đối tượng khán giả mới, thì bản thân bộ phim sẽ phải thuyết phục được các game thủ thông qua việc phản ánh trung thực các chất liệu của tựa game gốc.

Tuy nhiên, vì "phim ảnh là phương tiện đại chúng và chắc chắn sẽ có rất nhiều cặp mắt của những người chưa từng chơi qua Lost Planet hay Mass Effect đổ dồn vào phim", Ari nói. "Chúng tôi muốn thể hiện tất cả các ý tưởng của game theo cách mà ngay cả những người chưa hề biết gì về game vẫn có thể hiểu được và yêu thích chúng".

Phim game Lost Planet sắp tới sẽ dựa trên phiên bản game đầu tiên do Capcom phát triển, diễn ra trên một hành tinh hoang tàn và đông cứng trong băng tuyết. Tuy nhiên, theo tiết lộ của Ari Arad, các nhà làm phim đang phải tìm thêm nhiều chất liệu cho bối cảnh phim, để tạo thêm cảm xúc cho cái phông nền chìm ngập trong băng tuyết của Lost Planet. "Khi xem các chương trình truyền hình của kênh Discovery Channel, chắc chắn bạn sẽ cảm nhận rõ rệt về những hiểm nguy tiềm ẩn ở các vùng địa cực băng giá đối với sự sống", Ari nói. "Ở đây, hành tinh băng giá trong Lost Planet khá giống với hành tinh Hoth trong phim Star Wars: The Empire strikes back".

Khi những bộ phim như Avatar đang và sẽ gây nên những cơn sốt qua việc sử dụng rất nhiều những hiệu ứng hình ảnh đặc biệt và được quay trong cảnh ảo được dựng nên từ máy tính (Computer Graphic - CG), áp lực về tìm - chọn - dựng bối cảnh để quay phim đè nặng lên các nhà làm phim cũng dần được giảm bớt. Tuy nhiên, khác với xu hướng sử dụng CG của khá nhiều nhà làm phim hiện nay, Ari lại không xem đó là một giải pháp hàng đầu.

"Áp dụng càng tốt những ưu điểm của CG, thì bạn sẽ đỡ phải mất công quay phim ở môi trường lạnh giá ngoài đời thật. Điều mà bất cứ nhà làm phim nào cũng muốn nhắm đến chính là việc mang lại cảm giác "thật" cho khán giả khi nhìn vào cảnh vật trong phim", Ari nói. "Một trong những thử thách lớn nhất khi làm phim viễn tưởng hoặc phiêu lưu chính là bạn phải đưa khán giả đến với cảnh vật giả tưởng của phim. Nhiệm vụ này sẽ hoàn thành một khi cảnh vật được xây dựng càng giống thật càng tốt. Với sự phát triển của CG ngày nay thì vươn tới chuẩn mực "như thật" đã không còn là việc khó. Tuy nhiên, chúng tôi sẽ phải. Những yếu tố chi phối bao gồm ngân sách, sự cân bằng giữa giá tiền sử dụng CG và việc quay phim ở ngoại cảnh thật cũng như những khó khăn có thể xảy ra nếu quay phim trong bối cảnh thật".

Chuyển thể sê-ri Uncharted

Ngoài Lost Planet, Avi Arad Productions còn đang phát triển dự án phim chuyển thể từ sê-ri game Uncharted, có nội dung về những chuyến săn tìm kho báu của nhân vật chính Nathan Drake - khá giống với câu chuyện của loạt phim Indiana Jones. Trong khi dự án chuyển thể phim từ tựa game gốc Uncharted: Drake's Fortune vẫn còn đang nằm trên bàn giấy thì sự xuất hiện của Uncharted 2: Among Thieves càng làm cho dự án phim trở nên "nóng" hơn. "Chúng tôi vẫn đang trong giai đoạn xây dựng kịch bản cho phim game Uncharted", Ari tiết lộ. "Thật ra, nhà phát triển Naughty Dog đã làm công việc của chúng tôi trở nên khó khăn hơn rất nhiều khi tung ra "tuyệt tác" Uncharted 2. Hiện tại, chúng tôi không chỉ cảm thấy sức ép ghê gớm từ việc phải hoàn thành bộ phim, mà

còn phải xây dựng nó sao cho xứng đáng với tầm vóc to lớn của tựa game vừa phát hành".

Việc chuyển thể game Uncharted thành phim mang lại cho "bộ sậu" của AAP khá nhiều việc phải làm bởi bản thân Uncharted vốn là một game mà vô số các pha hành động hấp dẫn đã choáng hết chỗ của lời thoại của các nhân vật, trong khi việc khắc họa nhân vật lại là điều cực kỳ quan trọng của một bộ phim. "Bản thân game Uncharted đã mang hơi thở của điện ảnh với một câu chuyện phiêu lưu hấp dẫn, vì vậy, chúng tôi chỉ cần bám sát cốt truyện của game", Ari giải thích. "Yếu tố hành động của game là vô cùng ấn tượng, nhưng chúng tôi vẫn phải bỏ ra nhiều thời gian hơn nữa để hoàn chỉnh lời thoại trong phim. Điều này sẽ giúp khắc họa nhân vật rõ nét và sống động hơn".

Mặc dù cốt truyện của phim game Uncharted hoàn toàn là hư cấu, nhưng chắc chắn nó sẽ không bỏ qua những điều vốn xảy ra ở đời thật. Một trong số những chi tiết "thật" đó chính là nạn cướp biển hoành hành tại Somalia và đang gây ra nhiều thiệt hại to lớn cho ngành vận tải biển quốc tế. "Cướp biển không chỉ là một vấn nạn ngoài đời thực mà còn được mô tả khá rõ nét thông qua nhân vật phản diện Gabriel Roman trong tựa game gốc, vì vậy, không có lí do gì để chúng tôi bỏ qua chi tiết này cả", Ari nói. "Điều có thể khiến Uncharted trở thành một bộ phim đặc biệt đó chính là một câu chuyện săn tìm kho báu thời hiện đại và có thể tạo ra sự cộng hưởng đối với người xem".

Vậy liệu Uncharted có thể trở thành một "thương hiệu" phim có thể đi vào lòng người xem giống như loạt phim Indiana Jones của đạo diễn George Lucas, đặc biệt khi giữa Uncharted và Indiana Jones có rất nhiều điểm chung? "Tôi có thể tưởng tượng được rằng Uncharted sẽ trở thành một tựa phim lớn", Ari nói. "Tôi không nghĩ rằng những câu chuyện về Drake sẽ sớm trở nên nhàm chán. Anh ta là một biểu tượng người hùng, loại nhân vật giúp bạn có thể xây dựng được nhiều tập phim, giống như Indiana Jones hoặc James Bond vậy".

Không bỏ sót trò chơi trực tuyến EverQuest

Bên cạnh những tựa game giả tưởng như Lost Planet và Mass Effect, hoặc phiêu lưu hành động như Uncharted, Ari còn nhúng tay vào dự án phim chuyển thể từ game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi như EverQuest. Theo Ari, bộ phim này rất khác biệt với các tựa phim khác mà anh đang làm không chỉ bởi thể loại mà còn bởi cái nền game trực tuyến nhiều người chơi của EverQuest và chắc chắn sẽ mở ra không ít thử thách cam go. "Dựng EverQuest thành phim thật sự là một thử thách khốc liệt bởi bản thân game đã không được xây dựng xung quanh một nhân vật trung tâm nào", Ari nói. "Nhưng chúng tôi đã tìm ra một hướng đi đầy thú vị và hiện đang có khá nhiều việc phải làm với nó. Điều quan trọng nhất mà chúng tôi phải làm là xây dựng một bộ phim mang đậm hơi thở của game EverQuest, và một trong những điều đầu tiên cần làm là phải thấu hiểu những chất liệu của tựa game gốc".

Với bốn dự án phim game ở đủ mọi thể loại - từ viễn tưởng, huyễn mộng cho đến phiêu lưu hành động - đang nằm trong tay, Ari và hãng phim Avi Arad Productions đang có những chuỗi ngày sống trong sự chờ mong của các game thủ. Hy vọng rằng những kinh nghiệm làm game thủ của Ari sẽ giúp ích nhiều hơn cho việc chuyển thể những tựa game "bom tấn" như Uncharted hay Mass Effect lên màn bạc. Màn bạc đã đã là đất diễn của những siêu anh hùng truyện tranh từ bấy lâu nay, giờ đã đến lượt của những người hùng bước ra từ thế giới game.

PHU TỰ

SBK X: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Black Bean Games			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,4 Ghz
Milestone S.r.l		RAM	1GB XP / 2GB Vista, Win 7
THỂ LOẠI			
Đua xe		VGA	256MB+ Shader Model 3.0
NGÀY PHÁT HÀNH	4/6/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	XP SP2/ Vista / Windows 7

SBKX®

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

THỬ THÁCH TỐC ĐỘ

"Với phiên bản thứ tư này, liệu cuối cùng SBKX có thể phá vỡ được thành trì vững chắc bảo vệ ngai vàng của MotoGP trong thể loại đua xe mô tô?"

Superbike World Championship (SBK) là một trong những giải vô địch về đua xe mô tô hạng chuyên nghiệp lớn nhất thế giới. Được khai sinh vào năm 1988, đến nay SBK đã trở thành sân chơi không thể thiếu dành cho những ai đam mê cảm giác lả lướt trên những chiếc mô tô phân khối "khủng". Mùa giải của SBK thường bao gồm một chuỗi nhiều vòng đấu được tổ chức dưới hình thức permanent racing, mỗi vòng có 2 chặng đua và 2 kết quả khác nhau. Chúng sẽ được tổng hợp lại để quyết định 2 danh hiệu vô địch thế giới sẽ thuộc về tay đua và hãng sản xuất nào. Nếu bạn muốn được một lần sống trong không khí sôi động đó thì hẳn bạn không thể không để mắt tới SBK X, tựa game mới nhất mô phỏng như thật sự kiện SBK vừa được Black Bean - một hãng rất nổi tiếng chuyên phát hành các tựa game về đua xe - tung ra vào đầu tháng 6 này.

Sau một thời gian dài gián đoạn, SBK đã được Black Bean Game chính thức đưa trở lại trong năm 2007, tuy có lối chơi khá ấn tượng nhưng vào khoảng thời đó SBK hoàn toàn bị cái bóng quá lớn của loạt game MotoGP lấn áp. Trong 5 năm trở lại đây, MotoGP gần như giữ vị trí độc tôn ở thể loại đua xe mô tô nhưng với lần ra mắt này, ở một khía cạnh nào đó SBK X có thể tự tin rằng mình không hề kém cạnh và là đối thủ khá xứng tầm với đàn anh.

CẢI TIẾN ĐÁNG KHÍCH LỆ

Trước hết, phải khẳng định SBK X là một món hàng quá hời khiến nhiều người không ngần ngại móc hầu bao của mình. Game được phát triển với hai chế độ trong một gói phát hành, bao gồm chế độ đua thông thường (Arcade) và mô phỏng (Simulator). Ứng với mỗi chế độ người chơi có thể tham gia vào một vòng đua nhanh hoặc thể hiện mình ở một giải vô địch tầm cỡ, hoặc chấp nhận thử thách tay lái bằng việc hoàn thành vòng đua trong thời gian nhất định và ấn tượng nhất là phần chơi theo cốt truyện (Full Story Mode - FSM). Đây là phần Black Bean đã làm rất tốt, trong khi các chế độ chơi khác không khác biệt nhiều so với phiên bản SBK 09 thì FSM hoàn toàn vượt trội và là linh hồn của SBKX. Có thể bạn sẽ nhận thấy FSM góp nhặt một số đặc tính từ các tựa game đua xe khác (tiêu biểu là tính năng hỗ trợ lái – drive assistant của MotoGP), nhưng nhà phát triển đã hết sức cố gắng để tạo ra được những nét riêng chỉ có ở seri SBK.

Mục FSM trong chế độ Arcade tập trung nhiều vào quá trình hoàn thiện kĩ năng đua và hoàn thành các thử thách mà game đưa ra. Có sáu loại thách thức khác nhau và độ khó của chúng sẽ gia tăng dần với cường độ nhẹ trong quá trình chơi để tránh việc game thủ bị sốc do không kịp thích nghi. Mọi việc có vẻ dễ dàng khi mới bắt đầu như yêu cầu bạn đạt được thứ hạng 24/26 chỉ sau một vòng đua nhưng càng về sau, nhiều yếu tố sẽ được thêm thắt (chẳng hạn một số thành phần của xe bị trục trặc) để tạo ra những rào cản cho người chơi cố gắng vượt qua. Arcade phù hợp với những đối tượng mới làm quen với seri SBK hoặc những game thủ đã có kinh nghiệm muốn hâm nóng lại kĩ năng của mình trước khi đặt chân vào những giải đấu thật sự.

Mọi chuyện sẽ trở nên khác hẳn khi bạn đến với chế độ mô phỏng. Simulator cho phép người chơi gầy dựng nên một sự nghiệp đua xe cho riêng mình. Bạn có thể tạo ra một tay đua, tinh chỉnh những đặc tính về ngoại hình, quần áo, trang bị… Sau đó bạn sẽ tham gia vào một đội đua ít tên tuổi và tiến dần trên các nấc thang của sự nghiệp. Cuộc sống của một vận động viên đua xe được SBKX đặc tả rất chân thực. Trong một văn phòng khá tươm tất, bạn cùng các nhân viên của mình sẽ nhận nhiệm vụ từ ban quản lý đội, do doanh thu khiêm tốn nên những đòi hỏi ban đầu của họ rất "mềm", một phần cũng vì chú "ngựa sắt" mà họ giao cho bạn khi khởi nghiệp quả thật khá tối tệ. Khả năng điều khiển thì phập phù và bạn sẽ phải vật lộn với đống phụ tùng bất kham chứ đừng nói đến việc chinh phục đường đua. Tuy vậy, nếu bạn có thể vượt qua được các thử thách này, bạn sẽ có thêm nhiều nguồn tài trợ và nội dung các nhiệm vụ sẽ thay đổi cũng như kích hoạt khả năng nâng cấp xe

hoành tráng, cho phép bạn có những trải nghiệm đua hấp dẫn hơn. Những cải tiến của FSM rất đáng ghi nhận, song nó vẫn chưa tạo ra được nét đột phá nào thật sự đặc biệt vì khi những cảm nhận tích cực về nó trôi qua sẽ xuất hiện sự đơn điệu, lặp lại và hơi nhàm chán.

MỘT VÀI BIỂN LỦI

Cách điều khiển xe trong hai chế độ Arcade và Simulator rất khác nhau. Ở chế độ Arcade, bạn chỉ cần biết bo cua, bóp thắng và tăng tốc bằng cách thực hiện slipstreaming hay còn được gọi là boost . Một khi bạn dùng boost, việc bo cua sẽ thật sự khó khăn nhưng cơ chế này vẫn còn quá đơn giản, không đem lại nhiều lợi ích cho tay đua như ngoài thực tế. Xe cộ va chạm nhau trông không thật, bạn cũng chẳng hề hấn gì khi lỡ trớn văng ra khỏi đường đua, chẳng té ngã sống soài khi vào cua bất cẩn. Mặc dù có bấy nhiêu "lợi thế" nhưng độ khó của game có vẻ hơi quá cao so với chuẩn Arcade do bạn cần phải quan tâm đến một lượng khổng lồ các yếu tố cần phải cân nhắc để có một vòng đua hoàn hảo. Trí tuệ của máy (AI) rất tốt, khi đang thực hiện các pha so kè tốc độ và thứ hạng, chỉ cần bánh xe của bạn chạm nhẹ ra ngoài vạch phân cách vòng đua thì lập tức AI sẽ cho bạn liên tiếp hít khói, chưa kể đến các đoạn cua tử thần xuất hiện như cơm bữa trong Arcade, chế độ đáng ra nên "nhẹ tay" hơn để người chơi dễ dàng hòa nhập.

Thử thách trong chế độ mô phỏng còn cao hơn gấp bội, sự thay đổi chóng mặt ở cách điều khiển thể hiện rất rõ điều này. Người chơi phải tự mình thực hiện toàn bộ các thao tác với chiếc xe như tăng ga, sự phân biệt rõ ràng thắng trước và thắng sau… Simulator đã đưa chiến thuật đua lên một tầm cao mới, ở những vòng đua đỉnh cao chỉ có những tay pro mới có thể ôm cua thật sát mà vận duy trì được tốc độ tối đa. Điều này rất khó đặc biệt đối với chiếc xe "xí muội" đầu tiên của bạn, những ai có đủ kiên nhẫn sẽ vui vẻ hơn trong việc nhấn nút Restart liên tục và ngược lại bạn sẽ cảm thấy rất ức chế. Ngoài ra người chơi cũng được quyền tự điều chỉnh tư thế của tay đua, nhưng theo đánh giá chủ quan của người viết thì tính năng này hơi thừa vì cơ chế tự động trong game đã phục vụ điều này rất tốt.

HÌNH ẢM CHƯA TRỌN

Xét về đồ họa thì những gì SBKX cống hiến chưa thực sự ấn tượng. Chất lượng hình ảnh khá đẹp nhưng chẳng nổi bật so với SBK 09 hay MotoGP 08/09/10. Bạn sẽ có dịp đến với nhiều trường đua ở các nước khác nhau nhưng cảnh quan và những chiếc xe không có gì quá lộng lẫy. Hiệu ứng thời tiết bình thường mặc dù nhà phát triển đã có những nỗ lực đáng ghi nhận về ảnh hưởng và tác động của chúng lên màn hình của người chơi, nhằm mô phỏng chân thực hơn quan cảnh xung quanh thông qua cái nhìn của tay đua. Ấn tượng nhất về phần nhìn là phong cách thiết kế các menu rất hiện đại và bố trí vật thể tạo nên trường đua thật sôi động, thích mắt.

Tiếng động cơ - một phần chính quan trọng của âm thanh - hơi nhạt. Khi tăng tốc, mọi âm thanh có vẻ như co cụm vào nhau trái ngược với sự tách biệt và rung chuyển không gian như trong phiên bản 09 và MotoGP. Thật đáng tiếc vì nó không thể hiện được đầy đủ sức mạnh của những anh tài như Ducati, KTM, Triumph và những cỗ máy dung tích 1000cc khác. Bù lại, nhạc nền gồm nhiều ca khúc rock khá "đẹp" đã khiến các vòng đua thêm phần phấn khích.

ĐƯỜNG ĐUA VẪY GỌI

Rõ ràng, SBK X có khá nhiều giá trị chơi lại với FSM ấn tượng cùng các chế độ khác. Tuy vẫn còn những sai sót nhỏ nhưng tổng thể SBKX vẫn là một game có chất lượng tốt. Bên cạnh đó SBKX còn cung cấp thêm chế độ chơi trực tuyến với tối đa 16 tay đua đang ngóng chờ người chơi cùng bạn bè trổ tài trên các trường đua đỉnh cao. Đây là một trong những tính năng đáng giá của game và bạn nên đảm bảo tối thiểu 6 người chơi để có một cuộc vui "ra trò" hơn.

KÌ ANH

ƯU:
- Chế độ mô phỏng kết hợp Story Mode rất tốt
- Các loại xe mạnh mẽ và đa dạng
- Độ xe phong phú
- AI thử thách.

KHUYẾT:
- Chênh lệch độ khó quá cao giữa 2 chế độ Arcade và Simulator
- Một vài cơ chế thừa và chưa hợp lý.

ESRB (Nội dung):
- Chủ đề kích động nhẹ.

hoành tráng, cho phép bạn có những trải nghiệm đua hấp dẫn hơn. Những cải tiến của FSM rất đáng ghi nhận, song nó vẫn chưa tạo ra được nét đột phá nào thật sự đặc biệt vì khi những cảm nhận tích cực về nó trôi qua sẽ xuất hiện sự đơn điệu, lặp lại và hơi nhàm chán.

MỘT VÀI BIỂN LỦI

Cách điều khiển xe trong hai chế độ Arcade và Simulator rất khác nhau. Ở chế độ Arcade, bạn chỉ cần biết bo cua, bóp thắng và tăng tốc bằng cách thực hiện slipstreaming hay còn được gọi là boost . Một khi bạn dùng boost, việc bo cua sẽ thật sự khó khăn nhưng cơ chế này vẫn còn quá đơn giản, không đem lại nhiều lợi ích cho tay đua như ngoài thực tế. Xe cộ va chạm nhau trông không thật, bạn cũng chẳng hề hấn gì khi lỡ trớn văng ra khỏi đường đua, chẳng té ngã sống soài khi vào cua bất cẩn. Mặc dù có bấy nhiêu "lợi thế" nhưng độ khó của game có vẻ hơi quá cao so với chuẩn Arcade do bạn cần phải quan tâm đến một lượng khổng lồ các yếu tố cần phải cân nhắc để có một vòng đua hoàn hảo. Trí tuệ của máy (AI) rất tốt, khi đang thực hiện các pha so kè tốc độ và thứ hạng, chỉ cần bánh xe của bạn chạm nhẹ ra ngoài vạch phân cách vòng đua thì lập tức AI sẽ cho bạn liên tiếp hít khói, chưa kể đến các đoạn cua tử thần xuất hiện như cơm bữa trong Arcade, chế độ đáng ra nên "nhẹ tay" hơn để người chơi dễ dàng hòa nhập.

Thử thách trong chế độ mô phỏng còn cao hơn gấp bội, sự thay đổi chóng mặt ở cách điều khiển thể hiện rất rõ điều này. Người chơi phải tự mình thực hiện toàn bộ các thao tác với chiếc xe như tăng ga, sự phân biệt rõ ràng thắng trước và thắng sau… Simulator đã đưa chiến thuật đua lên một tầm cao mới, ở những vòng đua đỉnh cao chỉ có những tay pro mới có thể ôm cua thật sát mà vận duy trì được tốc độ tối đa. Điều này rất khó đặc biệt đối với chiếc xe "xí muội" đầu tiên của bạn, những ai có đủ kiên nhẫn sẽ vui vẻ hơn trong việc nhấn nút Restart liên tục và ngược lại bạn sẽ cảm thấy rất ức chế. Ngoài ra người chơi cũng được quyền tự điều chỉnh tư thế của tay đua, nhưng theo đánh giá chủ quan của người viết thì tính năng này hơi thừa vì cơ chế tự động trong game đã phục vụ điều này rất tốt.

HÌNH ẢM CHƯA TRỌN

Xét về đồ họa thì những gì SBKX cống hiến chưa thực sự ấn tượng. Chất lượng hình ảnh khá đẹp nhưng chẳng nổi bật so với SBK 09 hay MotoGP 08/09/10. Bạn sẽ có dịp đến với nhiều trường đua ở các nước khác nhau nhưng cảnh quan và những chiếc xe không có gì quá lộng lẫy. Hiệu ứng thời tiết bình thường mặc dù nhà phát triển đã có những nỗ lực đáng ghi nhận về ảnh hưởng và tác động của chúng lên màn hình của người chơi, nhằm mô phỏng chân thực hơn quan cảnh xung quanh thông qua cái nhìn của tay đua. Ấn tượng nhất về phần nhìn là phong cách thiết kế các menu rất hiện đại và bố trí vật thể tạo nên trường đua thật sôi động, thích mắt.

Tiếng động cơ - một phần chính quan trọng của âm thanh - hơi nhạt. Khi tăng tốc, mọi âm thanh có vẻ như co cụm vào nhau trái ngược với sự tách biệt và rung chuyển không gian như trong phiên bản 09 và MotoGP. Thật đáng tiếc vì nó không thể hiện được đầy đủ sức mạnh của những anh tài như Ducati, KTM, Triumph và những cỗ máy dung tích 1000cc khác. Bù lại, nhạc nền gồm nhiều ca khúc rock khá "đẹp" đã khiến các vòng đua thêm phần phấn khích.

ĐƯỜNG ĐUA VẪY GỌI

Rõ ràng, SBK X có khá nhiều giá trị chơi lại với FSM ấn tượng cùng các chế độ khác. Tuy vẫn còn những sai sót nhỏ nhưng tổng thể SBKX vẫn là một game có chất lượng tốt. Bên cạnh đó SBKX còn cung cấp thêm chế độ chơi trực tuyến với tối đa 16 tay đua đang ngóng chờ người chơi cùng bạn bè trổ tài trên các trường đua đỉnh cao. Đây là một trong những tính năng đáng giá của game và bạn nên đảm bảo tối thiểu 6 người chơi để có một cuộc vui "ra trò" hơn.

KÌ ANH

ƯU:
- Chế độ mô phỏng kết hợp Story Mode rất tốt
- Các loại xe mạnh mẽ và đa dạng
- Độ xe phong phú
- AI thử thách.

KHUYẾT:
- Chênh lệch độ khó quá cao giữa 2 chế độ Arcade và Simulator
- Một vài cơ chế thừa và chưa hợp lý.

ESRB (Nội dung):
- Chủ đề kích động nhẹ.

NUMEN: CONT CỬU THẦN

DÙ CHỨA KHÁ ÍT YẾU TỐ MỚI SO VỚI CÁC TỰA GAME CÙNG THỂ LOẠI NHƯNG NCOH VẪN ĐÁP ỨNG ĐẦY ĐỦ CÁC TIÊU CHÍ CƠ BẢN ĐỂ CHO RA ĐỜI MỘT CHUYẾN PHIÊU LƯU HẤP DẪN VÀ ĐẬM CHẤT THẦN THOẠI...

NUMEN: CONTEST OF HEROES			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Cinemax			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,0 Ghz
Cinemax		RAM	1GB XP / 2GB Vista, Win 7
THỂ LOẠI			
Hành động nhập vai		VGA	256MB+ Shader Model 2.0
NGÀY PHÁT HÀNH	03/06/2010		
ESRB (TUỔI)	Mature	OS	XP SP2/ Vista / Windows 7

Nhắc đến Hy Lạp huyền bí thì hầu hết mọi người đều nghĩ ngay đến mảnh đất thiêng dưới dự cai trị của những vị thần bất tử và đầy quyền uy, cội nguồn của nhiều thi sĩ nổi tiếng, những anh hùng vĩ đại và đồng thời cũng là hang ổ của vô số sinh vật và quái thú hung tợn. Rất nhiều câu chuyện thần thoại từ nơi đây đã trở thành nguồn cảm hứng bất tận cho các nhà làm game, tiêu biểu chúng ta có Titan Quest, Rise of the Argonauts hay gần đây nhất là God of War 3. Đa phần các tựa game khai thác để tài màu mỡ này đều đạt được những thành công nhất định nếu nhà phát triển biết tận dụng những dữ liệu có sẵn để xây dựng nên câu chuyện và thế giới của riêng họ. Không đứng ngoài cuộc chơi, hãng cinemax vừa tung ra tựa game mới nhất của họ – Numen: Contest of Heroes (NCOH) – sau 3 năm dài chuẩn bị.

CUỘC CHIẾN GIỮA CÁC VỊ THẦN

Chuyện bắt đầu ở một hòn đảo nhỏ mang tên Leros, nơi 2 anh em Aster và Filiste sống những ngày thanh bình của tuổi thơ cùng người chú ruột. Nhiều năm dài trôi qua, sự bảo bọc và nuôi dạy kĩ càng của ông là hành trang tuyệt vời cho chúng sẵn sàng đối mặt với khoảng thời gian định mệnh: trưởng thành và gia nhập hàng ngũ những chiến binh thực thụ. Thế nhưng khi tham gia kì thi sát hạch kĩ năng, do háo thắng nên Filiste (nếu bạn vào vai Aster và ngược lại) đã trúng phải chất kịch độc của loài bọ cạp hung dữ nhất trên đảo. Không đành lòng nhìn em mình đau đớn, Aster theo lời chỉ dẫn của một thầy lang trong làng lùng sục khắp nơi hòng tìm cho được thuốc giải. Thật không may, Filiste đã trút hơi thở cuối cùng khi Aster mang thuốc về đến trước cổng nhà. Đau đớn và tuyệt vọng, Aster không còn cách nào khác là vượt ngàn dặm để đưa thi thể Filiste lên đỉnh núi thiêng Parnassus nhằm hỏa táng như một anh hùng. Trong lúc nghi lễ được tiến hành, một luồng sáng huyền ảo từ trên trời rọi xuống xung quanh Aster đang gục khóc thảm thiết và một giọng nói nhẹ nhàng vang lên cho biết anh vẫn còn cơ hội để cứu sống cô em gái xấu số. Đổi lại Aster phải hiến thân mình phục vụ cho các vị thần trên đỉnh Olympus và điều anh ước nguyện sẽ được hoàn thành khi họ hài lòng. Aster ngây thơ đồng ý nhưng không hề biết rằng mình đã trở thành công cụ mua vui giữa trận chiến phô trương thanh tế của các thần hòng tìm kiếm một cổ vật mà họ đã đánh mất trong quá khứ.

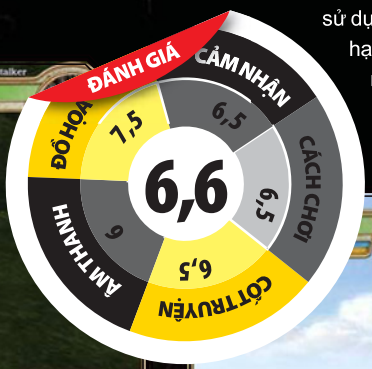
EST OF HEROES
TRANH BÁ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

LỐI CHƠI QUEN THUỘC

Đến với NCOH, bạn sẽ có dịp chứng kiến sự phát triển của vị anh hùng mà bạn nhập vai từ khi còn là một đứa trẻ cho đến lúc trở thành chiến binh dũng mãnh. Thời thơ ấu là cơ hội để bạn học những kĩ năng điều khiển cơ bản và quyết định phong cách chiến đấu của mình dựa trên 3 lớp có sẵn: dũng sĩ (Warrior), pháp sư (Mage) và cung thủ (Archer). Khi lớn lên, trước khi tung hoành thiên hạ bạn sẽ phải chọn cho mình một vị thần để phò tá. Có tổng cộng 9 vị thần chia đều cho 3 lớp nhân vật, mỗi vị thần tương ứng với một nhánh kĩ năng khác nhau, ngoài ra nếu bạn làm rạng danh họ bằng cách chiến thắng càng nhiều trận chiến càng tốt thì họ sẽ ban thêm một số quyền năng đặc biệt để hỗ trợ bạn. Do đó hãy đầu quân cho vị thần phù hợp nhất và lợi hại nhất so với lớp nhân vật của bạn. Sau khi "bái sư" lập tức sẽ có 8 chiến binh tôn thờ 8 vị thần còn lại cũng bắt đầu cuộc hành trình và chúng sẽ làm phong phú hơn về những tình huống bạn gặp phải trên đường đi.

Về bản chất, NCOH là một game chặt chém thuần túy tương tự như Diablo và Titan Quest, nhưng cách thức điều khiển của nó lại học hỏi từ loạt game Gothic. Bốn phím W, A, S, D có tác dụng di chuyển trong khi phần lớn các thao tác khác như tấn công, phòng thủ, giao dịch… đều thực hiện bằng chuột. Nếu bạn đã quen với các game nhập vai góc nhìn thứ 3 truyền thống thì cơ chế điều khiển này khá bất tiện nhưng cũng không khó để nắm bắt. Công việc chính của bạn sẽ là chu du khắp các địa danh trên bản đồ, thực hiện các nhiệm vụ phụ mà nhân vật trong game (NPC) cung cấp. Những nhiệm vụ này được bố trí khá hợp lý, không quá rời rạc để bạn có thể luyện cấp, kiếm thêm tiền tài cùng vật dụng để tập trung cho các nhiệm vụ chính chứa các tình tiết nhằm giải mã cốt truyện. Hệ thống phép thuật, kĩ năng sẽ được phân bố theo sự lựa chọn ban đầu của bạn. Độ cân bằng của chúng hoạt động rất tốt và bạn chỉ có thể hạ gục kẻ địch dễ dàng nếu biết phối hợp chúng với nhau thay vì chỉ chú trọng đến 1 vài kĩ năng riêng lẻ. Ngoài ra khi bạn sử dụng liên tục kĩ năng phù hợp với lớp nhân vật, bạn sẽ được cộng điểm thưởng vào chỉ số đặc trưng của lớp đó. Ví dụ pháp sư sử dụng phép Fire ball để hạ gục những quái thú mạnh hơn, chỉ số INT ngẫu nhiên sẽ được cộng điểm. Mỗi khi lên cấp, các chỉ số này cũng tăng lên kèm một điểm tự chọn (skill point), bạn có thể dùng chúng để nâng cấp sức mạnh nhân vật. Đồng thời tại ngôi đền thờ thần của bạn, một số kĩ năng chiến đấu sẽ được mở khóa dựa trên cấp bậc hiện tại và bạn có thể học chúng thông qua vị thầy tế trước cổng đền. Nhìn chung đối với những ai từng thử qua Diablo thì lối chơi của NCOH không quá xa lạ, bạn sẽ hòa nhập dễ dàng vào thế giới của game ngoại trừ một số tính năng riêng cần tìm hiểu và cách điều khiển hơi bất tiện.



MỘT THẾ GIỚI LỘN XỘN VÀ ĐẮT ĐỎ

Vật giá trong NCOH thuộc hàng siêu đắt. Mặc dù được trang bị hệ thống vật dụng tương đối phong phú và bạn có thể kiếm được vài món đồ "xịn" rơi ra từ lũ quái vật nhưng việc phải chạm trán ngày càng nhiều đối thủ mạnh cũng đòi hỏi bạn thường xuyên nâng cấp đồ nghề của mình. Con đường duy nhất cho việc này là thông qua các lái buôn trong thị trấn hoặc vài gã buôn hàng vãng lai ở ngoại thành. Và bạn sẽ bị choáng với mức giá họ đưa ra, một món đồ chỉ đáng giá vài chục xu qua tay họ sẽ đắt hơn gấp nhiều lần. Giá của 10 bình máu nhỏ đôi khi bằng cả lượng tiền bạn kiếm được ở địa danh hiện tại. Hãy tiêu xài thật tiết kiệm và chỉ mua

những gì thực sự cần thiết. Nếu can đảm bạn có thể đánh cược với chủ hàng bằng trò đổ xí ngầu, nếu bạn thắng hắn sẽ tặng món đồ ấy cho bạn miễn phí, ngược lại bạn sẽ mất trắng số tiền bằng với giá món đồ.

Về thông tin nhiệm vụ, thành thật khuyên bạn hãy đọc các đoạn hội thoại vô cùng "dài hơi" giữa nhân vật chính và NPC thật kỹ vì bạn sẽ chẳng thể tìm thấy thông tin gì trong bảng nhiệm vụ ngoài những dòng chữ mô tả quá sơ sài. Thỉnh thoảng các NPC sẽ đưa ra cho bạn vài gợi ý nhưng chúng cũng rất tối nghĩa, sai chính tả lẫn ngữ pháp. Chẳng hạn ai đó yêu cầu bạn xóa sổ một chú nhện khổng lồ nhưng bạn hoàn toàn không biết nó ở đâu, xuất hiện vào ban ngày hay ban đêm... Điều này cực kì bất tiện và dễ làm người chơi nản chí do không ít lần bạn chạy ngược chạy xuôi để tìm manh mối thực hiện một nhiệm vụ vặt vãnh trong khi lời giải chỉ cách nơi bạn đứng vài chục bước chân.

Quái vật trong NCOH rất đa dạng, từ Medusa, quỷ bò Minotaur, người chim Harpy cho đến chó quỷ 3 đầu Cerberus – thú cưng của Hades chuyên gác cổng địa ngục. Bên cạnh đó bạn còn có dịp "tiếp chuyện " những con trùm hung hãn với sức mạnh kinh khiếp. Tuy độ khó của chúng không đồng đều nhưng những màn đấu boss của NCOH thật sự là những thử thách không nên bỏ qua. Trên đường đi, bạn cũng sẽ bắt gặp những tình huống bắt buộc phải giải đố từ dễ đến khó, nhiều vật dụng giá trị đang chờ đón khi bạn hoàn thành chúng. Đây là hình thức giải trí nho nhỏ để bạn thư giãn sau nhiều giờ chặt chém liên tục. Một game thủ trung bình sẽ tốn khoảng 40 giờ để hoàn thành

NCOH với một lớp nhân vật nhất định, những bí ẩn còn sót lại đâu đó trong màn chơi cùng hàng tá kĩ năng của lớp khác là các yếu tố khiến giá trị chơi lại của game được nhiều người công nhận. Mọi thứ sẽ trọn vẹn hơn nếu NCOH không chứa quá nhiều lỗi ảnh hưởng nặng nề đến lối chơi. Chẳng hạn bạn đang chạy men sườn núi thì bị rơi vào khoảng không vũ trụ đen ngòm một cách đột ngột và kẹt cứng ở đó, hay nhân vật của bạn bỗng dưng lăn đùng ra chết chỉ vì dính phải "xuyên tường chưởng" của đối phương. Một số trường hợp bạn đã kiếm được món đồ cần thiết nhưng nhiệm vụ vẫn không chịu kích hoạt trạng thái đã hoàn thành, báo hại người chơi phải trở về vạch xuất phát nếu chẳng may chưa lưu game. Dù tần suất xuất hiện không cao nhưng chính những lỗi này đã cản trở quá trình cảm nhận câu chuyện đẹp của Aster trên hành trình đầy chông gai của anh.

RẤT ĐÁNG THỬ QUA

Do bối cảnh ở Hy Lạp nên người chơi sẽ thường xuyên được khám phá nhiều loại phong cảnh, rừng rậm núi non hùng vĩ, những hầm mộ tăm tối, hang động am u, những khu đô thị hay bến cảng sầm uất... Nhận xét một cách khách quan thì chất lượng hình ảnh của NCOH khá đẹp, bắt mắt và hoành tráng. Thành công nhất phải kể đến hiệu ứng ánh sáng được thiết kế rất khéo léo, ánh nắng chói chang và các chiêu thức phép thuật rất tuyệt. Bạn có thể quan sát toàn cảnh bằng camera xoay chuyển 270 độ, tuy nhiên nó hay bị khựng và không tự động thay đổi khi nhân vật chuyển hướng bằng bàn phím. Âm thanh chỉ ghi điểm ở hiệu ứng chiến trận, khâu lồng tiếng thiếu trầm trọng nên người chơi phần nào không cảm nhận đầy đủ xúc cảm của nhân vật. Nhạc nền hoàn toàn không có gì nổi bật vì số lượng của chúng quá ít và giai điệu không để lại dấu ấn gì đặc biệt khi màn chơi kết thúc.

Tóm lại NCOH đã áp dụng khá thành công mô hình thần thoại Hy Lạp nhưng để trở thành 1 tựa game hit đình đám thì Cinemax còn cả một chặng đường dài phía trước. Với 3 năm phát triển, lẽ ra NCOH phải làm được nhiều hơn nhưng nó hoàn toàn không tệ. Hãy thử phiêu lưu cùng Aster và Filiste, biết đâu chuyến đi của họ sẽ cuốn hút được bạn và xua tan mọi nóng bức của những ngày hè sắp tới.

HUY BÌNH

ƯU:

- Cốt truyện khá
- Hình ảnh tốt
- Các kĩ năng phép thuật và vật dụng phong phú.

KHUYẾT:

- Điều khiển hơi bất tiện
- Nội dung nhiệm vụ không rõ ràng Nhiều chỉ dẫn còn sơ sài
- Hội thoại dài dòng
- Còn nhiều lỗi phát sinh khi chơi.

ESRB (NỘI DUNG):

- Ngôn từ bất kính nhẹ; Bạo lực; Máu và các cảnh đâm chém.

CUỒNG NHIỆT BÓNG ĐÁ, CẢN PHÁ MỒ HÔI

Truy cập WWW.CUONGNHIETBONGDA.COM để đoạt cơ hội đến Nam Phi nóng bỏng và Ipad touch, Ipod Nano sành điệu

Nhập khẩu bởi: Cty TNHH Quốc tế Unilever Việt Nam, Lô A2-3 KCN Tây Bắc Củ Chi, Xã Tân An Hội, Huyện Củ Chi, Tp.HCM
Số phiếu tiếp nhận hồ sơ đăng ký quảng cáo của SYTĐp.HCM 115/10/QCMP

ROCKET KNIGHT			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Konami			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium 4 2Ghz
Climax Studios		RAM	1 GB (2GB cho Vista hoặc Windows 7)
THỂ LOẠI			
Platform		VGA	128 MB
NGÀY PHÁT HÀNH	12/5/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP, Vista, 7

Hiệp Sĩ Hỏa Tiễn
ROCKET KNIGHT

Vẫn là nhân vật Sparkster của 16 năm về trước, nhưng hãng Konami vẫn duy trì được sự thú vị của thương hiệu do đã chọn đúng đội ngũ phát triển ở Climax Studios, những nhà thiết kế biết cách thức" pha chế gia vị" để làm nên một "món ăn" platform hấp dẫn.

Dễ nhận thấy, theo xu hướng hiện nay, các tựa game thường tập trung phát triển vào những nhân vật, để tài mang tính đời thực, bạo lực, phức tạp hơn trước kia rất nhiều. Lý do chính có lẽ nằm ở chỗ, một khi công nghệ đồ họa phát triển, các giới hạn ràng buộc ngày trước không còn nữa. Vì vậy các hãng sản xuất game chẳng ngần ngại thực hiện những ý tưởng đã từng được nung nấu. Nhưng phải chăng cũng chính vì thế mà hình ảnh những nhân vật chính thể hiện dưới hình dạng thú vật, hay đã được cách điệu hóa một cách khéo léo trông vui nhộn, thậm chí có thể nói là "dễ thương" ngày càng mai một? Thật may mắn là điều ấy không hoàn toàn đúng, vẫn còn những tựa game như Rocket Knight, với cách chơi đơn giản, thú vị, là lựa chọn hàng đầu cho người chơi chỉ mong muốn có được những giờ phút thư giãn nhẹ nhàng.

Người hùng trở lại

Trò chơi vốn không phải xây dựng trên ý tưởng mới lạ, mà đây là sự trở lại của người hùng Sparkster trong loạt game Rocket Knight xuất hiện vào những năm 90 của hãng Konami. Nhân vật chính trong game là chú thú có túi ôpôt, khoác trên thân bộ giáp bảo vệ, tay lăm lăm thanh kiếm chiến đấu và dĩ nhiên anh chàng còn được trang bị bộ tên lửa đặc biệt để hỗ trợ tiêu diệt kẻ thù. Sản phẩm đầu tiên về Sparkster ra mắt công chúng vào năm 1993 trên hệ máy console Sega Genesis. Một năm sau, liên tiếp hai tựa game khác nối đuôi theo sau. Kể từ đó đến nay, câu chuyện về nhân vật mới được tiếp tục qua phiên bản Rocket Knight 2010. Ý định của hãng Konami trong hành động lần này cũng không có gì quá khó hiểu. Họ muốn phục hồi lại hình tượng nhân vật trong quá khứ, cũng như duy trì tình cảm của người chơi dành cho thể loại platform truyền thống. Nỗ lực trên cũng không phải không đáng được hoan nghênh. Nhưng sau một quãng thời gian dài (khoảng 16 năm), liệu chất lượng của Rocket Knight có đạt được như những gì các game thủ trông đợi?

Câu chuyện của trò chơi rất dễ hiểu. 15 năm về trước, sau khi nhân vật Sparkster rời khỏi vương quốc Zephyrus để sống một cuộc sống thanh bình. Cho đến một ngày nọ, quân đoàn sói trang bị đầy ắp vũ khí đã xâm lăng Zephyrus. Chứng kiến tình cảnh đó, chiến binh Sparkster không còn lựa chọn nào khác ngoài cách chính anh sẽ ngăn chặn, chấm dứt ý đồ này người chơi vào vai Sparkster được bắt đầu khám phá nội dung của Rocket Knight.

"Hương vị" truyền thống

Lối chơi của game vẫn giữ nguyên đặc trưng vốn có từ trước, tất cả những gì game thủ cần làm là điều khiển nhân vật chính vượt qua hết những màn chơi. Trên đường thực hiện công vụ này, bạn sẽ phải chiến đấu với kẻ địch cũng như tiến qua chướng ngại vật. Rocket Knight độc đáo hơn các tựa game cùng thể loại ở chỗ, cách chiến đấu của nhân vật chính phụ thuộc không ít vào bộ tên lửa anh mang trên mình. Người chơi có thể kích hoạt tên lửa để giúp nhân vật chính phóng vọt lên theo nhiều hướng khác nhau. Ngoài việc dùng để tấn công đâm xuyên vào địch, còn có chức năng khác như giúp bạn lấy được một số viên ngọc hay món đồ ở vị trí bình thường khó vươn tới được. Bên cạnh đó, người chơi còn cần tận dụng thiết bị đặc biệt này để di chuyển trong quá trình chơi.

Chẳng hạn như ở các tình huống như tránh bẫy, vượt qua vật cản… đều sẽ dễ thở hơn nếu bạn có thể phóng mình lên thật đơn giản. Có điều, Sparkster không được sử dụng khả năng này một cách bừa bãi. Giao diện của game tồn tại một thanh tượng trưng cho năng lượng được phóng kích. Tốc độ hồi phục của thanh này khá nhanh, vì thế không hề tạo ra cho bạn cảm giác phải chờ đợi mỏi mòn.

Các nhà làm game của hãng Climax Studios đã tối ưu hóa cơ chế sử dụng tên lửa này bằng cách thiết lập những màn chơi hợp lí, tạo nhiều cơ hội cho game thủ chứng tỏ bản lĩnh của mình. Những màn

choi sau không trở nên nhàm chán mà trái lại còn hào hứng hơn. Bí mật trong game được lồng vào rất khéo léo giúp bạn có thêm tinh thần khám phá thế giới kĩ càng, không bỏ sót ngóc ngách nào cả. Thưởng thức Rocket Knight cũng chẳng quá dễ dàng như bạn nghĩ. Như ở mục chơi Arcade chỉ cần chơi thiếu cẩn thận, tính toán thì bạn sẽ chơi lại nhiều lần. Nếu vượt mức giới hạn nhất định, người chơi sẽ phải khởi hành lại từ đầu. Thỉnh thoảng, game đổi không khí bằng cách chuyển từ màn chơi bình thường sang dạng bắn súng, khi này Sparkster bay lượn xuyên suốt nền chơi. Nhìn chung, chúng cũng khá dễ và không quá đặc sắc, ngoại trừ có vài thay đổi nhỏ trong cách điều khiển.

Diện mạo của game chắc chắn phải được cải tiến hơn so với những người tiền nhiệm 2D trước đó, dù hình ảnh trong game không đạt đến mức đồ họa trong môi trường 3D. Bởi hướng di chuyển của thế loại platform chủ yếu chỉ xoay quanh việc tiến về bên trái, phải, hoặc đi lên cao. Thế nhưng, khi nhìn vào khung nền của Rocket Knight, người chơi dễ dàng liên tưởng ngay đến độ rõ nét của các bộ phim hoạt hình trong không gian ba chiều mới nhất. Cảnh nền trong game thường dùng tông màu tươi sáng để khắc họa những đồ vật, cây cối trông rất bắt mắt. Thêm vào đó, các hình mẫu nhân vật đều được thiết kế dễ nhìn, có phần hài hước, đặc biệt là chàng Sparkster giờ đây trông oai phong hẳn lên. Phần âm thanh ở mức chấp nhận được, góp thêm không khí vào trải nghiệm khi chơi của game thủ. Mặc dù chỉ ít lâu sau khi chơi là bạn sẽ không còn cảm xúc gì mạnh mẽ dành cho nó do sức hấp dẫn như thế vẫn chưa đủ.

Vài hạt sạn không thể tránh

Khuyết điểm của Rocket Knight chủ yếu nằm ở độ khó và độ dài của chuyến phiêu lưu. Số lượng màn chơi không ít, tuy nhiên, ở độ khó bình thường, một người chơi thành thạo có thể "phá đảo" trong khoảng thời gian ngắn. Bù lại, trò chơi có các cấp độ khó hơn trong game, các bí mật cần được bạn mở khóa sau nhiều lần chơi. Nhưng cho dù như thế thì lối chơi của game rất dễ bị nhàm chán nếu cứ phải lập đi lập lại, nhất là đối với những ai muốn thử thách chính mình. Ngoài ra thì đây là một tựa game rất thích hợp để phục vụ cho nhu cầu giải trí.

THANH TOÀN

ƯU ĐIỂM
- Đồ họa hoạt hình vui nhộn
- Màn chơi thiết kế tốt
- Cách chơi nhẹ nhàng, đơn giản.

KHUYẾT ĐIỂM
- Âm thanh không thu hút
- Độ dài khá ngắn
- Dễ nhàm chán nếu chơi nhiều lần.

ESRB (Nội dung):
- Bạo lực hoạt hình

PHÁT HÀNH: City Interactive | **PHÁT TRIỂN:** City Interactive | **THỂ LOẠI:** FPS | **HỆ MÁY:** PC, Xbox 360 | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 25/06/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: Core 2 hay mạnh hơn, RAM 2 GB, HDD 6 GB, VGA 512 MB hỗ trợ Shader 3.0, Windows XP/Vista/7.

BẮN TỈA: CHIẾN BINH VÔ HÌNH

Bối cảnh của game diễn ra tại một vùng đất Nam Mỹ đầy những bất ổn. Một lực lượng đặc biệt gồm những tay súng đặc nhiệm và bắn tỉa được cử đến khu vực này.

Nhập vai lính bắn tỉa

Bạn nhập vai một anh lính bắn tỉa Tyler Wells của thủy quân lục chiến Mỹ. Với bộ đồ hóa trang bạn sẽ như hòa lẫn vào thiên nhiên, từ từ áp sát mục tiêu và nhanh chóng hạ gục đối phương bằng những pha "head shot" một cách chính xác. Nếu đã từng chinh chiến qua những game bắn súng góc nhìn thứ nhất, hẳn không có vũ khí nào có thể làm mê hoặc người chơi bằng những khẩu súng bắn tỉa có ống ngắm, thứ vũ khí luôn là nỗi kinh hoàng cho kẻ thù trên chiến trường, khả năng "one shot, one kill" là bất khả chiến bại nếu bạn kiểm soát và phán đoán tình huống thích hợp. Để tăng thêm sự hấp dẫn của game, City Interactive đã thiết kế trò chơi vừa là bắn súng thông thường vừa cần quét vừa hành động lén lút.

Tuy nhiên, sự hấp dẫn thật sự luôn ở những phần chơi bắn tỉa. Bạn sẽ phải tìm kiếm một vị trí thuận lợi để vừa có thể tiêu diệt đối phương vừa hạn chế khả năng bị phát hiện là một công việc khó khăn, đòi hỏi sự nhạy bén, óc phán đoán kết hợp kinh nghiệm chiến trường sẽ giúp hạn chế những tổn thất cho bạn. Vì nếu bị phát hiện bạn sẽ khó thoát khỏi số đông được trang bị súng máy, lựu đạn sẵn sàng tuôn hàng tá những viên "kẹo đồng" về phía bạn. Trong nhiều game bắn súng hiện nay, với khí tài quân sự hiện đại như Modern Warfare 2, vai trò của bắn tỉa dường như bị lãng quên, nhưng trong Ghost Warrior bạn sẽ cảm nhận được sức mạnh thật sự của nó như thế nào và vì sao mà nó vẫn luôn hiện diện trong quân đội cho đến nay.

Cuộc chiến miền nhiệt đới

Môi trường trong game là vùng rừng nhiệt đới đầy cây cối rậm rạp với màu sắc xanh tươi, các thác nước hùng vĩ, các ngọn núi bị bao phủ bởi những đám mây trắng xóa, ánh nắng mặt trời le lói qua các kẽ lá

ƯU

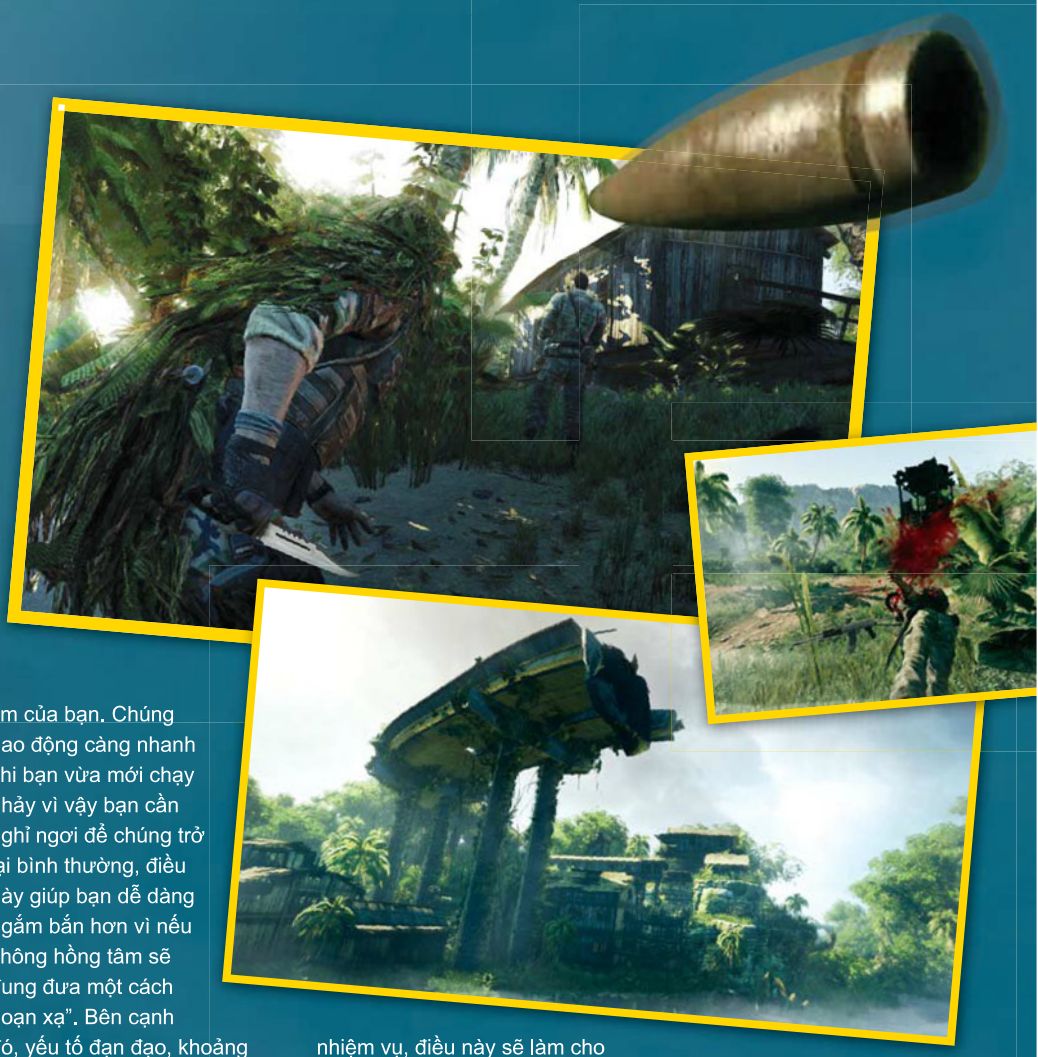
- Đồ họa ấn tượng.
- Âm thanh chân thật.
- Yếu tố hành động tốt.
- Thử thách hấp dẫn khi chơi mạng.

KHUYẾT

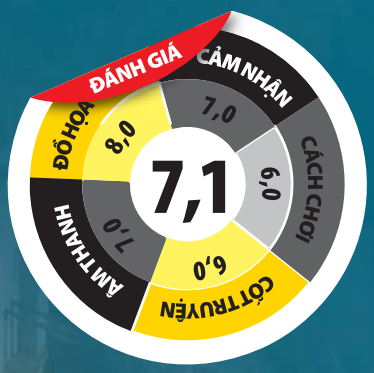
- Các động tác của nhân vật còn thô cứng, chưa linh hoạt.
- Hiệu ứng cháy nổ chưa "đã".
- AI vẫn chưa hoàn hảo.

ESRB (Nội dung)

- Máu, gợi ý chất gây nghiện.
- Ngôn từ bất kính, bạo lực.



chiếu sáng nền đất ẩm ướt, tối tăm… Với hình ảnh như vậy, sẽ làm bạn liên tưởng đến game Crysis đình đám, nhưng chúng hoàn toàn dựa vào engine Chrome để đem lại sự mãn nhãn cho người chơi. Môi trường như vậy sẽ thích hợp cho bạn trườn bò, ẩn nấp để thực thi nhiệm vụ. Giao diện khá đơn giản giúp bạn có cái nhìn toàn rộng hơn trên chiến trường. Bản đồ nhỏ giúp bạn dễ dàng định hướng đi, quan sát thực lực của địch trong vùng. Ngoài ra, còn có một thanh chỉ số hiển thị độ an toàn giúp bạn tránh bị phát hiện khi áp sát kẻ địch. Nếu chẳng may chạm trán với địch và bị thương thì bạn còn có sự trợ giúp của túi quân y. Tuy nhiên, nó không đơn thuần chỉ bơm máu cho bạn mà bạn phải quyết định dùng cái nào để tự cứu chữa cho mình vì nó sẽ ảnh hưởng đến khả năng hồi phục của bạn. Trong chế độ ngắm bắn, một biểu đồ thể hiện nhịp tim của bạn. Chúng dao động càng nhanh khi bạn vừa mới chạy nhảy vì vậy bạn cần nghỉ ngơi để chúng trở lại bình thường, điều này giúp bạn dễ dàng ngắm bắn hơn vì nếu không hồng tâm sẽ đung đưa một cách "loạn xạ". Bên cạnh đó, yếu tố đạn đạo, khoảng cách từ nơi bắn đến mục tiêu, tốc độ gió, điều kiện thời tiết cũng sẽ ảnh hưởng đến độ chính xác của viên đạn. Vì vậy, để có được phát bắn hoàn hảo bạn nên quỳ hoặc nằm kết hợp nhịp thở hợp lý và kinh nghiệm điều chỉnh đường ngắm sẽ giúp bạn sẽ dàng "hạ gục nhanh, tiêu diệt gọn". Ngoài ra, game còn có chế độ tập trung giống như làm chậm thời gian để bạn dễ dàng lựa chọn mục tiêu, rất hữu ích trong các tình huống bất lợi như có quá nhiều kẻ thù xung quanh bạn. Và để tưởng thưởng cho những phát bắn chính xác, sẽ là pha quay chậm cảnh viên đạn rời nòng súng và bay đến mục tiêu rất ngoạn mục và đẹp mắt. Mọi vật trở nên mờ đi xung quanh viên đạn và góc nhìn thay đổi nhằm làm tăng thêm cảm hứng cho người chơi. Lối chơi không tuyến tính cũng tạo ra những thử thách khác nhau cho game thủ khi thực hiện nhiệm vụ, điều này sẽ làm cho game trở nên phong phú hơn. Vũ khí ngoài các loại súng bắn tỉa như AS50, MSG90, SR25, SVD Dragunov, người chơi còn có mìn Claymore, thuốc nổ C4, súng ngắn và dao hỗ trợ khi thoát thân hay hành động lén lút.



ĐỐI PHƯƠNG "CÁO CỦ"

Một yếu tố khác đáng chú ý là trí thông minh nhân tạo (A.I). Kẻ địch trở nên khó "xơi" hơi, chúng cũng có tầm quan sát và phản ứng giống như người chơi. Vì vậy, bạn nên biết tận dụng mọi ngóc ngách có thể, khéo léo phối hợp các bẫy mìn để làm vật cản khi rút lui hoặc khi bị phát hiện. Sử dụng dao thành thạo khi cần thiết, bạn có thể phóng dao vào kẻ thù rồi...nhặt lại để sử dụng tiếp. Việc lựa chọn thời điểm bắn cũng quan trọng không kém vì nếu không bạn sẽ bị phát hiện và khó thành công hơn khi kẻ địch trở nên cảnh giác cao độ hoặc chúng sẽ báo động ầm ĩ. Bạn cần phải trừ khử chúng như thế nào và theo một trình tự cần được tính toán trước.

Nền đồ họa khá đẹp mắt, chi tiết từ nhân vật cho đến khung cảnh xung quanh như khu rừng, làng mạc, thành phố, khu công nghiệp… Hiệu ứng hình ảnh sống động, âm thanh trung thực, các hiệu ứng vật lý thể hiện khá tốt, cử động của nhân vật khi hoạt động, khi bị trúng đạn trông như thật tuy nhiên cơ chế đồ họa vẫn chưa thể so sánh được với Crysis.

Với tổng cộng 16 màn chơi đơn với nhiều nhiệm vụ khác nhau cùng với khả năng chơi qua mạng, Ghost Warrior hứa hẹn sẽ mang đến một luồng sinh khí mới cho thể loại bắn súng kết hợp hành động lén lút, đem lại không khí hào hứng cho game thủ có dịp trổ tài thiện xạ của mình.

THỊNH NGUYỄN

PHÁT HÀNH: DTP (Digital Entertainment Pool) | **PHÁT TRIỂN:** Cranberry Productions | **THỂ LOẠI:** Phiêu lưu | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 07/05/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: Core 2 2Ghz, RAM 2 GB, HDD 6 GB, VGA 256 MB hỗ trợ Shader 3.0, Windows XP/Vista/7.

BLACK MIRROR II

GƯƠNG ĐEN HUYỀN BÍ 2

Cô nàng bí hiểm Angelina đã biến thành chàng thanh niên Darren bước vào cuộc phiêu lưu nguy hiểm đầy thử thách.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

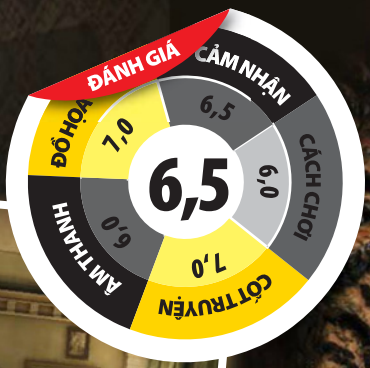
ƯU
- Đồ họa đẹp.
- Âm thanh và nhạc nền tốt.
- Câu chuyện lôi cuốn, hấp dẫn.

KHUYẾT
- Có những câu đố và cách giải quyết quá khó.

Tiếp tục hành trình

Kể từ sau khi phiên bản đầu tiên năm 2003 đến nay là một khoảng thời gian khá dài cho câu chuyện phiêu lưu vẫn còn dang dở. Thể loại game phiêu lưu dường như ít được sự quan tâm của game thủ do đòi hỏi lòng kiên nhẫn, khả năng phán đoán, sáng tạo đồng thời phải có vốn từ tiếng Anh khá để có thể hiểu rõ nội dung câu chuyện mà mình phải giải quyết. Vì vậy, nếu bạn là fan hâm mộ game phiêu lưu thì sẽ không bỏ lỡ dịp để thử thách tài năng của bản thân trong việc khám phá đến cùng nội dung của câu chuyện.

Câu chuyện ở phần 2 này hoàn toàn do một nhà phát triển mới đảm nhiệm. Các nội dung đối thoại, cử động của nhân vật đã được cải tiến đáng kể. Giống như các game phiêu lưu khác, cơ chế điều khiển nhân vật khá đơn giản. Bạn chỉ việc nhấn chuột để ra lệnh cho nhân vật của mình di chuyển từ nơi này sang nơi khác, tìm kiếm các đồ vật, sử dụng hoặc kết hợp chúng với nhau để giải quyết yêu cầu của trò chơi. Với phông nền 2D được vẽ rất đẹp và chi tiết, thể hiện được bối cảnh và không gian của trò chơi bên cạnh các nhân vật được thiết kế 3D đem lại cảm giác thật hơn. Khi vào game chắc hẳn bạn sẽ nhận ra cách mà bạn đến được tòa lâu đài bí ẩn quen thuộc trong phần 1 với những bức tường cũ kỹ, các bức chân dung hình bầu dục ma quái, bàn ghế bám đầy bụi bặm, bầu không khí hoang vắng, lạnh lẽo. Nhưng bạn sẽ nhận thấy một vài thay đổi của khung cảnh làm cho chúng trở nên có phần kinh dị hơn.



Chào mừng đến Biddeford

Hiểu được câu chuyện là then chốt của trò chơi. Bạn sẽ vào vai nhân vật Darren, một thanh niên theo mẹ là một người Anh di cư đến Biddeford, một thị trấn buồn tẻ. Anh giúp việc trong một cửa hiệu nhiếp ảnh và đang cảm thấy bế tắc trong cuộc sống. Ông chủ của anh ấy là một kẻ ngu ngốc, cộc cằn nhưng vì tiền nên anh đã cố gắng chịu đựng. Darren bắt đầu để ý đến một cô gái xinh đẹp trong thị trấn tên Angelina và cô ấy cũng đang tỏ ra quan tâm đến Darren. Mặc dù trông cô nàng giống như đã từng có một quá khứ bí hiểm đầy đen tối. Chẳng bao lâu sau thì mẹ của anh bất ngờ bị hôn mê phải đưa vào bệnh viện địa phương. Trong khi tìm kiếm nguyên nhân xảy ra thì anh phát hiện ra một tấm hình có chụp bà đứng trước tòa lâu đài bí ẩn.

Các sự kiện đen tối dường như đang tập trung vào anh khi mà ngay trong đêm đó thì ông chủ của anh cũng bị ám sát. Angelina bị bắt, anh trở thành nghi can chính trong vụ án cùng với Angelina. Darren bắt đầu cuộc hành trình tìm kiếm kẻ sát nhân thật sự và để hiểu rõ hơn các biến cố đen tối mà chúng có liên quan đến lời nguyền xảy ra với gia đình Gordon ở ngôi làng Willow Creek, là những người sở hữu lâu đài bí ẩn trên. Thật kì là là các ngôi nhà ở Willow Creek hầu như đều đóng chặt cửa từ sáng đến tối không biết vì lý do tại sao.

Đến đây, bạn sẽ bắt đầu cuộc chơi đầy lý thú để khám phá sự thật. Bạn sẽ di chuyển tới các địa điểm khác nhau, giải quyết các câu đố đầy thử thách thông qua các trò chơi nhỏ. Việc tìm kiếm đồ vật hay sử dụng chúng trở nên dễ hơn khi bạn thấy con trỏ chuột thay đổi hình dáng khi chỉ vào các đồ vật. Cuộc chơi đòi hỏi bạn phải có con mắt quan sát tinh tường kết hợp óc phán đoán và lòng kiên nhẫn vô hạn và một chút may mắn. Chính những yếu tố trên sẽ giúp bạn tìm ra những lời giải cho các vấn đề hóc búa được đặt ra. Tính hấp dẫn của câu chuyện luôn được thể hiện tốt với những biến cố mang tính cao trào xuất hiện một cách đúng lúc để lôi cuốn người chơi. Bạn nên đối thoại với các nhân vật trong game càng nhiều càng tốt vì những câu chuyện đó sẽ mang đến cho bạn rất nhiều thông tin để có thể tập hợp lại. Xâu chuỗi và ráp chúng thành một giải pháp hoàn chỉnh trong việc giải quyết những vấn đề được đặt ra. Cuốn nhật kí để lưu lại các sự kiện, các gợi ý và tấm bản đồ du lịch trên tay giúp bạn di chuyển nhanh chóng từ địa điểm này đến địa điểm khác là những hành trang chính của bạn trên con đường khám phá bức màn bí ẩn của game. Bên cạnh đó, game còn mang âm hưởng của sự ma quái, kinh dị với các biến cố xảy ra với anh chàng Darren có liên quan đến tòa lâu đài bí ẩn càng thu hút tính tò mò của người chơi. Tuy nhiên, nếu bạn chưa từng chơi phiên bản đầu thì cũng chẳng sao. Câu chuyện của phần 2 sẽ độc lập và bạn hoàn toàn có thể kiểm soát được nội dung câu chuyện.

Hành trình giàu trải nghiệm

Đồ họa của game đã được thiết kế tốt hơn rất nhiều so với phiên bản đầu tiên. Các phông nền thật hơn với màu sắc tươi sáng dịu dàng của sự vật dưới ánh mặt trời hay khung cảnh tối tăm u ám của màn đêm. Chuyển động của các nhân vật mềm mại, uyển chuyển hơn do được ứng dụng công nghệ bắt hình từ người thật làm cho game thực tế hơn rất nhiều. Những âm thanh của sự vật xung quanh, đối thoại của các nhân vật được lồng một cách kỹ lưỡng đầy cảm xúc kết hợp nhạc nền riêng biệt của mỗi phần trong game càng làm tăng thêm sự hứng thú khi chơi. Hệ thống trợ giúp của game cũng giúp bạn khá nhiều khi chơi do được thiết kế rõ ràng, chi tiết.

Nếu bạn yêu thích phiêu lưu mạo hiểm và muốn khám phá bản thân qua các câu chuyện huyền bí trên thì hãy tham gia vào thế giới của Darren để có những giây phút tự hào khi khám phá được sự thật của câu chuyện bí ẩn.

THỊNH NGUYỄN

PHÁT HÀNH: Alawar Entertainment | **PHÁT TRIỂN:** Mif2000 | **THỂ LOẠI:** Phiêu lưu | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 08/04/2010 | **ESRB (TUỔI):** Everyone
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 2,0 Ghz, RAM 2 GB, HDD 2 GB, VGA 256 MB hỗ trợ Shader 2.0, Windows XP SP2/Vista/7.

Hamlet

NGƯỜI HÙNG BẤT ĐẮC DĨ

Chỉ với một ý tưởng đơn giản nhưng rất thông minh, nhà phát triển game Mif2000 đã biến câu chuyện bi kịch đẫm nước mắt trở thành một chuyến phiêu lưu thật dễ thương và hài hước…

ƯU
- Hình âm ngộ nghĩnh
- Cốt truyện sáng tạo
- Hệ thống trợ giúp ấn tượng.

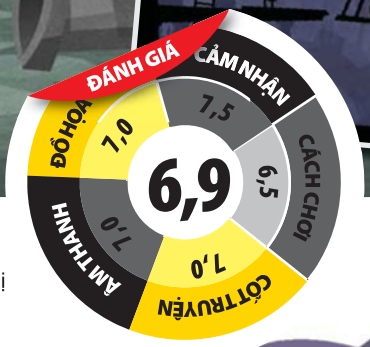
KHUYẾT
- Lối chơi tuyến tính
- Game hơi ngắn.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực hoạt họa nhẹ.

Hamlet thuộc thể loại game phiêu lưu theo phong cách trẻ và nhấn truyền thống. Không như nhiều người lầm tưởng, nhân vật chính của game (tạm gọi là Hero) chẳng hề liên quan gì đến vở bi kịch của nhà soạn kịch vĩ đại ở vương quốc sương mù - William Shakespeare. Anh ta chỉ là một nhà khoa học vừa thực hiện thành công chuyến du hành trở về Đan Mạch trong quá khứ, vào khoảng thời gian tên Claudius xấu xa vừa chiếm quyền đoạt vị trong triều đình. Do bất cẩn mà phi thuyền của Hero khi đáp xuống lại đè bẹp Hamlet, chàng hoàng tử hào hoa phong độ đang mải mê tạo dáng trên đường giải cứu vị hôn thê Ophelia và trả thù cho vua cha. Cú va chạm quá mạnh khiến Hamlet bất tỉnh nhân sự, trước tình thế đó Hero buộc phải thế chỗ của Hamlet vì nếu không hạ gục được Claudius và trả tự do cho Ophelia, trật tự thế giới sẽ bị đảo lộn và Hero cũng chẳng thể trở về nhà.

Từ chỗ vay mượn bối cảnh và một số nhân vật trong vở kịch của Shakespeare, hãng Mif2000 đưa người chơi hòa nhập vào một câu chuyện hoàn toàn mới. Có lẽ nhiều người sẽ thất vọng khi khung cảnh của màn chơi đầu tiên hiện ra hơi đơn điệu nhưng có thể khẳng định rằng cuộc hành trình theo sau đó rất đáng để bạn thử qua vì nó rất hóm hỉnh nhưng cũng không kém phần gay go. Hãy cố gắng tận hưởng mọi phút giây bạn có với Hamlet vì một tựa game có chất lượng tốt thuộc thể loại này thời gian gần đây không nhiều.

Lối chơi của Hamlet không thể đơn giản hơn; hoàn toàn không có hệ thống menu, tùy chọn tinh chỉnh thiết lập game hay tùy biến nhân vật… Việc duy nhất bạn phải làm là thông qua những câu lẩm bẩm của Hero, tung tăng đây đó trong màn chơi và kích hoạt các sự kiện cần thiết được đính trên những món đồ nhất định. Các câu đố của game không khó nhưng cũng không dễ, nhiều khi chỉ với một chi tiết đơn giản nhưng người chơi phải tốn gần nửa tiếng để có thể tìm ra đáp án. Bên cạnh đó nếu người chơi vẫn không khám phá ra được mấu chốt của vấn đề thì game có hỗ trợ một hệ thống "gỡ rối tơ lòng" thông qua các đoạn "mách nước" rất hữu dụng và trực quan, mang phong cách rất riêng và độc đáo. Đây là tính năng khá thân thiện và quan trọng nhất giúp Hamlet chinh phục được nhiều game thủ thực thụ dù xét về quy mô



thì Hamlet chỉ được liệt vào hàng minigame.

Các câu đố bạn gặp phải rất đa dạng về chủng loại và nội dung. Một số đòi hỏi bạn phải quan sát kĩ lưỡng và nhạy bén, số khác lại yêu cầu người chơi phải vận dụng tư duy logic để lắp ghép các dữ kiện màn chơi cung cấp.

Ngoài ra đôi khi chúng còn thử thách bạn về độ phản xạ, tốc độ nhấn chuột phải nhanh và chính xác mới có thể vượt qua chướng ngại vật tương ứng. 25 màn chơi nhỏ gói gọn trong 5 chương quả là hơi ngắn nhưng bù lại những gì người chơi được mục sở thị thật rất hay. Tuyến nhân vật đã được cách điệu khá độc đáo, Claudius có bề ngoài hung tợn và là một ngôi sao nhạc rock hạng nặng (Heavy Metal), tiểu thư Ophelia tóc vàng óng ánh chưng diện một bộ cánh thướt tha trong khi cha cô lại nhốt mình trong lốt người máy. Đặc biệt sự xuất hiện của Laertes – đối thủ trong trận đấu kiếm định mệnh cùng Hamlet – sẽ làm bạn thích thú với khuôn mặt to lớn và diện mạo có phần hơi ngốc nghếch.

Tuy thú vị là thế nhưng Hamlet khá tuyến tính, bạn hoàn toàn không thể thay đổi diễn biến của màn chơi, tất cả đều đi theo một kịch bản nhất định. Do đó yếu tố bất ngờ giảm mạnh khiến một số người không mấy mặn mà với game, bù lại thì Hamlet kích thích rất tốt sự tò mò của game thủ. Bằng cách bố trí khéo léo những câu đố đầy màu sắc, người chơi luôn bị cuốn theo từng bước chân của chàng Hero xui xẻo với tâm lý muốn biết chuyện gì sẽ xảy ra sau đó và liệu game có khép lại bằng một kết thúc có hậu hay không. Tất cả tạo nên một Hamlet nhỏ gọn, tươi vui, rất thích hợp cho nhu cầu giải trí nhẹ nhàng sau những giờ học tập và làm việc căng thẳng.

Đồ họa của game khiến bạn liên tưởng như mình đang xem một tập truyện tranh dành cho mọi lứa tuổi. Ngoài tạo hình độc đáo của nhân vật, nhà phát triển đã thực hiện rất tốt các khung cảnh trong màn chơi, phong cách hoạt họa 2D kết hợp với phối màu hợp lý đã thành công trong việc thu hút ánh nhìn của mọi người. Song hành cùng phần nhìn là chất lượng âm thanh tương đối tốt, nhạc nền thay đổi liên tục từ kiểu nhí nhảnh tinh nghịch cho đến huyền bí qua các giai điệu nhẹ nhàng hay sôi động bằng các đoạn rock đầy chất lửa. Nhìn chung, nếu không đòi hỏi quá khắt khe về lối chơi thì hẳn các fan của thể loại trở và nhấn sẽ hài lòng với vở nhạc kịch mà Mif2000 trình diễn trên sân khấu thu nhỏ của mình.

PHƯỢNG LINH

Max & Bút Thần Kỳ Diệu

GAME THUỘC THỂ LOẠI PLATFORM CÓ LỐI CHƠI THÚ VỊ ĐẾN TỪ NHÀ PHÁT TRIỂN ĐAN MẠCH PRESS PLAY.

MAX AND THE MAGIC MARKER			
PHÁT TRIỂN	Press Play	CẤU HÌNH	Tối thiểu / Đề nghị
PHÁT HÀNH	Press Play	CPU	Pentium 3 1,3Ghz / Pentium 4 2,8Ghz
THỂ LOẠI	Platform	RAM	1 GB / 2 GB
NGÀY PHÁT HÀNH	08/03/2010	VGA	64MB / 256 MB
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP, Vista, 7
HỆ MÁY	PC	HDD	500 MB / 800 MB

CÂU CHUYỆN CỦA MAX

Max là một cậu bé hiếu động và đặc biệt yêu thích vẽ. Vào một ngày, trong hộp thư nhà cậu có một gói quà đầy bí ẩn. Không có bức thư nào kèm theo, trong gói quà chỉ có cây bút nước màu cam. Rất thích thú với món quà này, Max ngồi xuống và say mê vẽ vời. Đây là cây bút rất đặc biệt, nó có khả năng kỳ diệu là biến mọi thứ mà cậu bé vẽ thành những vật thể sống động. Vốn nghịch ngợm, Max đã dùng cây bút vẽ ngay một con quái vật và hậu quả là thế giới trong tranh của cậu bị nó phá tung lên. Thế là, không còn cách nào khác, Max đã dùng bút thần vẽ chính mình. Cậu biến mình thành một nhân vật trong tranh để lên đường thu phục con quái vật quậy phá mà mình đã trót vẽ. Đây cũng là lúc người chơi bắt đầu cuộc hành trình thú vị và những nét vẽ đầy sáng tạo của Max & The Magic Marker (MaMM).

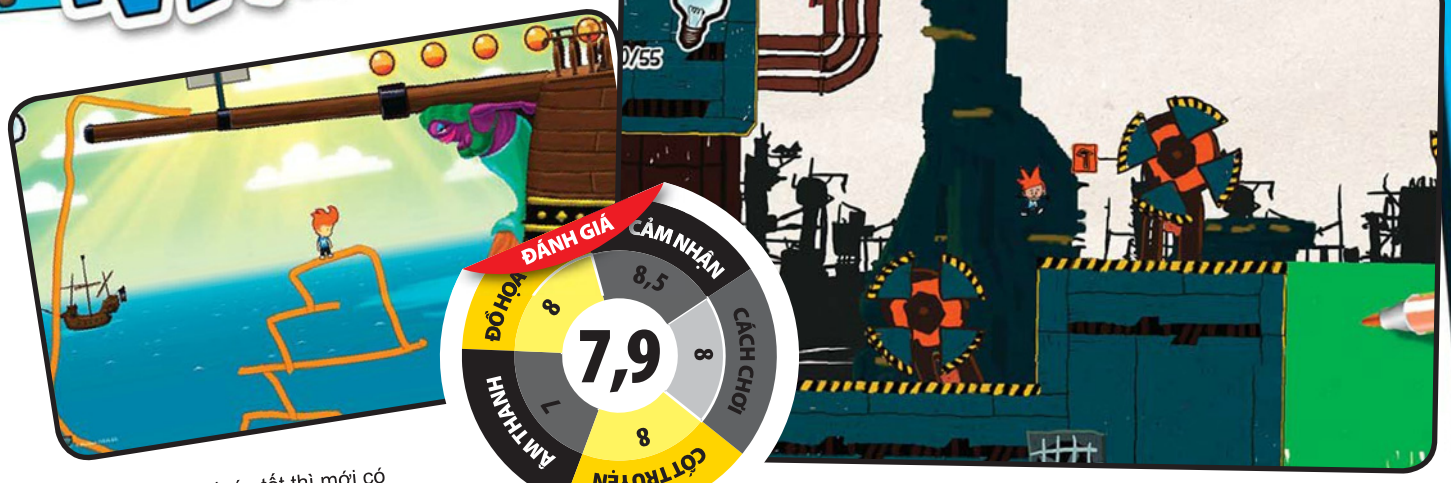
LỐI CHƠI: QUEN MÀ LẠ

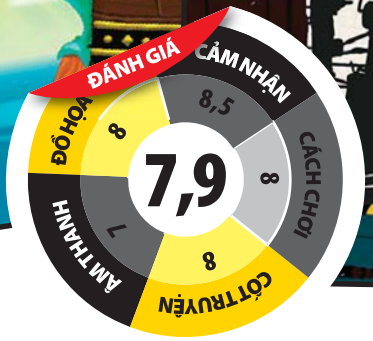
Khi mới bắt đầu, bạn sẽ phải leo trèo, chạy nhảy, vượt các chướng ngại vật mà chưa được bút thần trợ giúp. Điều đó dễ khiến cho bạn lầm tưởng MaMM là một game platform đơn giản và đi theo lối mòn của thể loại đi cảnh theo chiều ngang của màn hình. Nhưng với sự xuất hiện của cây bút thần, bạn sẽ có cơ hội trải nghiệm trò chơi đầy sáng tạo. Những nét vẽ của bạn tác động rất lớn đến hành động nhân vật tạo nên gameplay khá độc đáo. Điều đó làm cho người chơi có cảm giác được chạm tay và hòa mình vào nhân vật.

Trong quá trình chơi, Max sẽ thu thập các quả bóng màu trắng, ghi điểm số để hoàn thành màn chơi. Ngoài ra, cậu còn phải thu thập các quả bóng màu cam để nạp mực cho cây bút. Khi có mực thì cây bút mới phát huy công dụng thần kỳ. Chắc chắn Max sẽ không thể về đích được nên không có sự giúp sức của cây bút thần. Ví dụ trong một tình huống Max đang đứng trước một hố sâu, để nhảy qua đó là điều không thể. Lúc này, bạn phải dùng bút vẽ một đường ngang nối từ bờ này sang bờ kia để tạo một cây cầu cho Max đi qua. Trong một trường hợp khác, Max phải đối đầu với những con quái là những giọt mực màu tím, tay sai của tên quái vật, Max phải tiêu diệt chúng mới đi qua được. Đầu tiên bạn phải phán đoán tốc độ di chuyển của quái, sau đó vẽ một khối to tròn sao cho khi kết thúc nét vẽ thì sẽ rơi ngay trên đầu chúng.

Các màn chơi được thiết kế tốt đầy thử thách thú vị. Cách bố trí các chướng ngại vật hoặc các phương tiện chưa hoàn chỉnh làm cho bút thần càng trở nên quan trọng hơn trong hành trình của Max. Để tận dụng hết công năng của cây bút thần, người chơi cần phải khả năng

Max & the Magic Marker





quan sát, phán đoán tốt thì mới có thể giải quyết được các tình huống mà game đặt ra. Điểm hình như khi băng qua một khúc sông dài, lượng mực trong bút không thể vẽ được cây cầu để băng qua sông, Nhưng ở giữa dòng sông có những con quay tròn, bạn chỉ cần vẽ tấm ván và nhảy lên nó. Các con quay sẽ đưa bạn qua sông an toàn. Và còn nhiều tình huống rất thú vị nữa, chẳng hạn như vẽ một tảng đá để bật một đòn bẩy tung Max qua vách núi cao, hay vẽ một cái vòm lớn để vượt qua đám mưa a-xít. Các tình huống trong game thay đổi liên tục và khó lường. Bạn phải suy nghĩ thật nhanh nhưng phải đưa ra quyết định chính xác, sao cho có thể vẽ được những con đường, những vật dụng hiệu quả, an toàn mà ít tốn mực nhất.

Để thách thức khả năng của các game thủ, mỗi màn chơi trong MaMM được bố trí rải rác 4 vật phẩm nằm ở những vị trí rất khó tới. Để thu thập những vật phẩm này, đòi hỏi người chơi phải kết hợp và vận dụng nhiều kỹ năng khác nhau. Phần thưởng khi người chơi lấy được đủ các vật phẩm này là những màn chơi bí mật rất hấp dẫn. Đây chắc chắn sẽ là động lực không nhỏ để cho bạn tìm tòi và khám phá. Tuy nhiên, các màn chơi khá ngắn đôi khi làm cho bạn cảm hụt hẫng. Chỉ mất khoảng 2 giờ bạn có thể hoàn thành 15 màn chơi của game.

Cơ chế điều khiển trong MaMM khá đơn giản chỉ gói gọn trong 3 nút chính: di chuyển qua trái, qua phải, nhảy và dùng chuột để vẽ. Các hành động của nhân vật khá nhạy, giúp người chơi luôn có được những động tác di chuyển chính xác trong màn chơi. Trong quá trình di chuyển bạn có thể dừng trò chơi để thực hiện các nét vẽ.

HÌNH TỐT ÂM TẠM

Đồ họa trong game là 2D nhưng được thiết kế rất đẹp mắt. Bạn có cơ hội hoà mình vào 3 thế giới đầy màu sắc với những nét vẽ bằng màu nước rất "trẻ con". Hình ảnh phong nền khá sinh động, chi tiết và đặc biệt là với các thiết kế nhân vật dễ thương tạo ấn tượng tốt với mọi lứa tuổi. Phần âm thanh tuy không thật sự nổi bật nhưng khá phù hợp với không khí vui tươi của game.

Với một lối chơi hết sức sáng tạo, độc đáo và một nền đồ họa tuyệt vời nên Max and the Magic Marker đã được đánh giá khá cao. Vì vậy, bạn hãy thử thách trí thông minh và tính sáng tạo của mình cùng với chú bé Max và cây bút thần.

QUANG MINH

ƯU
- Lối chơi sáng tạo.
- Hình ảnh sinh động.

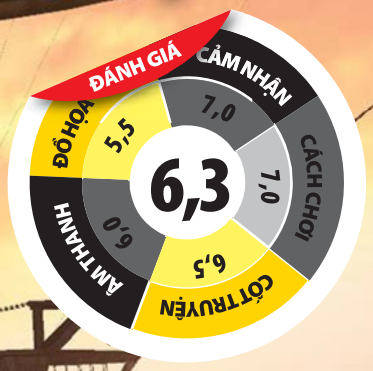
KHUYẾT
- Màn chơi ngắn.

ESRB SAU
- Hài hước

GUNS OF ICARUS

BẦU TRỜI RỰC LỬA

Người chơi sẽ vào vai thủy thủ của khinh khí cầu Zeppelin với nhiệm vụ chính là đưa con tàu đến đích an toàn. Trên đường đi, bạn sẽ gặp vô số những thử thách. Một mặt bạn phải đối đầu với sự khắc nghiệt của thời tiết, mặt khác phải chống lại rất nhiều kẻ cướp đang nhòm ngó đống hàng hoá quý giá trên khí cầu.



ƯU
- Phần chơi đồng đội hấp dẫn.

KHUYẾT
- Đồ hoạ, âm thanh không tốt.
- Các màn chơi khá giống nhau.

Những tên cướp xuất hiện liên tục từ 4 phía làm cho diễn biến khá nhanh và kịch tính. Trên khinh khí cầu có tổng cộng 6 tháp súng: 1 ở mũi tàu, 1 phía đuôi, và mỗi bên mạn tàu có 2 cái. Việc bố trí các tháp súng khá hợp lý, bạn dễ dàng bảo vệ con tàu khi đối thủ xuất hiện từ nhiều phía. Bạn vừa phải bắn hạ những kẻ cướp bóc vừa sửa chữa những hỏng hóc của khinh khí cầu. Nếu động cơ của con tàu bị hỏng, bạn sẽ về đích chậm hơn và nó sẽ làm kéo dài cuộc chiến. Khi những tên cướp tấn công và lấy đi hàng hoá, thì bạn sẽ nhận được điểm thưởng ít hơn khi con tàu cập cảng. Điểm thưởng khá quan trọng, nó sẽ giúp bạn nâng cấp giáp và vũ khí hiệu quả hơn để hoàn thành những màn chơi tiếp theo.

Khi có điểm thưởng, bạn có thể thay thế khẩu súng Gatling ban đầu. Game hỗ trợ 8 loại vũ khí khác nhau như hệ thống pháo, bệ phóng tên lửa, và những khẩu súng bắn ra tia lửa điện ở mục tiêu xa… Nhưng khi bạn nâng cấp cho con tàu những vũ khí mạnh hơn cũng không tạo nên sự khác biệt lớn, vì đối phương quá đông và chúng tấn công liên tục con tàu. Để bảo vệ con tàu hiệu quả, tốt nhất bạn cần nâng cấp hệ thống giáp. Nó giúp bạn đỡ tốn thời gian để sửa chữa con tàu.

Gun of Icarus có tổng cộng 19 màn chơi, nhưng lối chơi chưa tạo được sự đa dạng. Các màn chơi diễn ra khá giống nhau. Từ đầu đến cuối, hình ảnh con tàu của những kẻ cướp hay thiết kế khinh khí cầu cũng không thay đổi. Các hiệu ứng thời tiết chỉ có vài khác biệt nhỏ. Tất cả những điều này làm trò chơi càng về sau càng trở nên nhàm.

Nhưng bù lại, phần chơi đồng đội khá thú vị. Gun of Icarus hỗ trợ 3 người chơi cùng lúc. Đây là phần chơi hay để bạn học cách chia sẻ trách nhiệm với đồng đội. Tuy nhiên, trong phần chơi này không hỗ trợ tính năng đàm thoại, gây ra nhiều khó khăn trong việc phối hợp chiến đấu. Trong những tình huống gay cấn thì tính năng chat rất kém hiệu quả.

Đồ hoạ của game chỉ dừng ở mức trung bình. Những hiệu ứng cháy nổ, hiệu ứng thời tiết hơi đơn điệu. Phần âm thanh khá hơn một chút. Nó đã lột tả được phần nào những trận chiến ác liệt giữa bầu trời.

Nếu bạn bỏ qua những điểm yếu về đồ hoạ, âm thanh và quan tâm đến cách chơi đặc biệt là chơi nhóm thì Gun of Icarus cũng không đến nỗi tệ. Các trận chiến máu lửa trên không luôn khiến người chơi phải hành động liên tục.

QUANG MINH

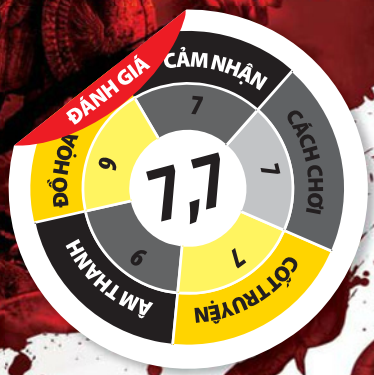
PHÁT HÀNH: Muse Game | **PHÁT TRIỂN:** Muse Game | **THỂ LOẠI:** Hành động | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 04/11/2019 | **ESRB (TUỔI):** Everyone
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 2,0 Ghz, RAM 512 MB, HDD 500 MB, VGA 128 MB, Windows XP/Vista/7.

TÊN GAME: Dragon Age: Origins
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT HÀNH: Electronic Arts
PHÁT TRIỂN: Bioware
NGÀY PHÁT HÀNH: Tháng 5/2010
ESRB (TUỔI): M
HỆ MÁY: PS3

DRAGON AGE™ ORIGIN

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

QUỶ DỮ TẤN CÔNG



Có lẽ điểm thất vọng nhất ở gói tải về này là chỉ chơi 1 lần, lần sau chơi lại vẫn thế.

Nội dung mới là yếu tố mà nhiều fan Dragon Age: Origins (DAO) đang đòi hỏi. Vì thế dễ hiểu vì sao mỗi gói nội dung tải về (DLC) dành cho tựa game này lại được đón chào khá nồng nhiệt. Tuy vậy, ngay từ những ngày đầu, gói tải về mới nhất Darkspawn Chronicles lại không được đánh giá cao như người anh em Return to Ostagar đã ra mắt trước đó. Với khoảng gần 2 giờ chơi, nhưng do nội dung chỉ là thêm thắt tí chút chứ không phải là một bản mở rộng hoàn chỉnh, vì vậy bạn đừng quá mong đợi vào việc có một dàn trang bị và kỹ năng mới.

Darkspawn Chronicles diễn ra ở thành phố Denerim với sự kiện vô cùng quen thuộc là nhóm Warden sẽ chống lại các đợt tấn công của phe quỷ Blight. Nhưng điểm khác biệt là thay vì nhận nhiệm vụ từ 1 NPC ngẫu nhiên trong tuyến nhiệm vụ chính, người chơi sẽ chọn từ tùy chọn "New Game". Ở đầu game, người chơi sẽ điều khiển một tướng Hurlock Vanguard của phe Blight trong cuộc tấn công vào Denerim, theo diễn tiến ở gần cuối cốt truyện của phiên bản DAO. Trong vai trò mới, các kỹ năng của Hurlock Vanguard tương tự một Warrior nhưng có thêm khả năng Enthrall ép buộc thêm 3 tướng khác tham gia đội ngũ của mình như Emissary, Ogre, Wolve hay Shriek. Nếu không thích tên đồng bọn nào, người chơi có thể loại bỏ tên đó ra khỏi nhóm để tuyển tên khác.

Giữ vai trò mới, người chơi sẽ cảm nhận được đầu óc vô tri của 1 tên tướng phe Blight chỉ biết làm theo sự sai khiến của chủ soái Archdemon. Tuy nhiên, tính chiến thuật nhóm trong game không hề thay đổi. Bạn vẫn cần có 1 thích khách như Shriek hay 1 nhân vật hỗ trợ từ phía sau như Emissary nếu muốn nhanh chóng đập tan đối phương. Và để thêm thắt kịch tính cho cuộc tấn công, game bố trí các vụ đụng độ với trùm là những nhân vật mà người chơi đã gặp qua, như Knight-Commander Greagoir, Cullen, cả với Zevran (một NPC đồng hành mà người chơi có thể thu nhận trong DAO).

Sau khi hoàn tất nội dung Darkspawn Chronicles, người chơi chỉ lấy được 1 thanh kiếm mới. Nhưng có lẽ điểm thất vọng nhất ở gói tải về này là chỉ chơi 1 lần, lần sau chơi lại vẫn thế. Trong khi đó, với những gói tải về như Warden's Keep, Stone Prisoner hay Return to Ostagar, bạn đều có thể chơi lại mỗi khi tạo 1 nhân vật mới, làm gia tăng giá trị ngay cho nhân vật đó. Do vậy, Darkspawn Chronicles bị xếp là "bèo" nhất trong số các gói nội dung tải về dành cho DAO. Rốt cuộc, gói này chỉ mang đến một góc nhìn mới từ phe Blight, chứ chưa tô vẽ thêm cho sứ mệnh cao cả mà các thành viên Grey Wardens đang lãnh nhận.

HOÀNG LINH

ƯU	KHUYẾT
» Tạo góc nhìn mới từ phe Blight.	» Giá trị chơi lại không nhiều.
ESRB (Nội dung)	
» Máu và đâm chém » Bạo lực căng thẳng » Ngôn từ bất kính	» Ăn mặc "thiếu vải" » Nội dung tình dục » Bạo lực

TÊN GAME: Prince of Persia: The Forgotten Sands
PHÁT HÀNH: Ubisoft
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/05/2010
THỂ LOẠI: Hành động- Phiêu Lưu
PHÁT TRIỂN: Ubisoft Montreal
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ HÀN: Xbox 360

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

DÒNG CÁT LÃNG QUÊN

Ra mắt gần như cùng lúc với bộ phim Prince of Persia: The Sands of Time do nam diễn viên Jake Gyllenhaal thủ vai chính, Prince of Persia: The Forgotten Sands (PoP: TFS) không dựa theo bộ phim của hãng Disney mà hoàn toàn có một cốt truyện riêng độc đáo dành cho mình. PoP: TFS lấy bối cảnh 7 năm giữa phiên bản The Sands of Time và Warrior Within, nói về chuyến đi của hoàng tử trở về viếng thăm người anh Malik để học hỏi về tài nghệ lãnh đạo. Tuy nhiên, khi Hoàng tử đến vương quốc của anh mình thì kinh thành của đất nước này đang bị xâm lăng, Malik phải lui binh vào cung đình để cố thủ. Đi theo Malik, Hoàng tử khám phá ra được bí ẩn của vương quốc mình, đó là phong ấn đạo quân người cát Solomon cực kỳ dũng mãnh. Malik định sử dụng đạo quân Solomon để đánh bại kẻ thù xâm lược, nhưng rất tiếc rằng chúng đã phản lại Malik và hủy diệt thế giới. Vào vai Hoàng tử Ba Tư (The Prince), bạn sẽ phải ngăn chặn tai họa này xảy ra và phong ấn trở lại đạo quân Solomon ma quái.

Khác với các phiên bản trước, PoP: TFS không nhấn mạnh quá nhiều vào cốt truyện và bản thân nó cũng không quá sâu sắc như những người tiền nhiệm. Việc dẫn truyện cũng như các tình tiết của PoP: TFS khá giống với phong cách của The Sands of Time trước đây, do đó nếu đã từng chơi qua phiên bản trước, bạn sẽ dễ dàng nhận ra được những phong vị cũ trong lối chơi lẫn bối cảnh của TFS. Chàng Hoàng tử của chúng ta vẫn có những kỹ năng leo trèo, bay nhảy quen thuộc như chạy trên tường, bám vào các dải băng để trượt xuống, đu dây và cột để vượt qua những cạm bẫy trong trò chơi. Ngoài ra, để tăng thêm phần căng thẳng, Hoàng tử đôi khi sẽ phải đối đầu với số lượng từ từ tăng lên của rất nhiều đối thủ là những chiến binh cát, ở những vòng sau kẻ thù có thể lên đến 50 chiến binh bao vây tấn công. Việc chiến đấu trong game không quá phức tạp và các đối thủ tuy đông nhưng cũng không gây nhiều khó khăn cho Hoàng tử, đặc biệt khi bạn nâng cấp các kỹ năng chiến đấu cho nhân vật của mình. Thông qua việc tiêu diệt các chiến binh cát Solomon, Hoàng tử có thể thu thập máu, ma thuật và điểm kinh nghiệm để nâng cấp các kỹ năng. Bảng kỹ năng của Hoàng tử được rẽ nhánh khác nhau khá đa dạng, có kỹ năng dùng để tăng số lượng combo để tấn công hoặc kỹ năng triệu hồi các viên đá để phòng thủ… Cùng với khả năng chiến đấu đa dạng như đá đối thủ ra xa và tránh đòn, những kỹ năng phụ trợ này giúp Hoàng tử có nhiều sự lựa chọn đa dạng hơn khi đối mặt với kẻ thù, đặc biệt là những tên trùm trong game.

Ở các phiên bản trước, Hoàng tử đều có thể viếng thăm vào một khu vực đặc biệt để thu thập các quyền năng mới. Ở PoP: TFS, anh chàng cũng có cơ hội thâm nhập vào một khu vực huyền bí và gặp gỡ Razia, nữ hoàng thần thánh của một trong những bộ tộc Djinn. Razia sẽ là nhân vật ban cho Hoàng tử những quyền năng đặc biệt để chống lại đạo quân Solomon như điều khiển thời gian, nước, gió, băng và lửa. Bốn yếu tố nước, gió, băng và lửa là những điểm mới của TFS, và chúng không chỉ có tác dụng tấn công và phòng thủ đối với kẻ thù mà còn là chìa khóa để anh chàng giải quyết các câu đố trong game. Quyền năng điều khiển thời gian quen thuộc của Hoàng tử đã đánh dấu sự trở lại ở phiên bản này và đóng vai trò cực kỳ quan trọng trong các pha bay nhảy, bám tường của anh chàng. Nếu chẳng may "té giếng", Hoàng tử có thể "tua lại" thời điểm trước đó để thử lại lần thứ hai. Trong chiến đấu cũng thế, bạn có thể đảo ngược thời gian lại để tránh việc nhận những sát

thương do đối thủ tấn công gây ra. Tuy khá tiện dụng, quyền năng thời gian chưa phải là điểm nhấn độc đáo nhất trong hệ thống quyền năng của Hoàng tử.

Một trong những quyền năng khác khá thú vị mà Hoàng tử sử dụng trong game là Power of Flow, cho phép anh chàng điều khiển dòng nước và đông cứng chúng.

> Prince of Persia: The Forgotten Sands tái hiện khá nhiều những ưu điểm của phiên bản đầu tiên trong bộ ba game Prince of Persia là The Sands of Time. Tuy nhiên nó không có quá nhiều cải tiến đáng kể và vướng phải một số khuyết điểm ảnh hưởng không ít đến trải nghiệm chung của game thủ.

Bằng cách nhấn giữ nút cò trái, Hoàng tử có thể đông cứng nguồn nước, biến chúng thành những cây cột hoặc bức tường nước để đu bám hoặc nhảy qua. Một số câu đố về sau của trò chơi khá hiểm hóc liên quan đến nguồn nước, ví dụ như làm đông cứng các vòi phun nước trên cao để biến chúng thành xà đu để vượt qua.

Quyền năng tiếp theo mà Hoàng tử nhận được là Power of Flight, đem lại cho anh chàng khả năng nhảy xa và vượt qua được những bờ vực lớn mà những cú nhảy bình thường không thể thực hiện được. Quyền năng này đặc biệt cần thiết khi về sau, độ phức tạp của câu đố dần tăng cao và bạn phải vượt qua những cái hố sâu và cách xa nhau. Hoàng tử cũng có thể sử dụng Power of Flight khi tấn công kẻ thù, nhưng nó không hiệu quả bằng những pha tấn công truyền thống. Một quyền năng khá thú vị khác nữa là Power of Memory, cho phép Hoàng tử hồi tưởng lại những hình ảnh sự kiện cũ của cảnh vật xung quanh trong một khoảng thời gian xác định. Quyền năng này được sử dụng khi Hoàng tử muốn khôi phục nguyên trạng cảnh vật xung quanh để giải quyết một số câu đố hay vượt qua những cạm bẫy liên quan đến địa hình. Power of Memory và Power of Flow thường được sử dụng kết hợp với nhau đối với những câu đố phức tạp, nhằm tăng tính thử thách và sâu sắc cho những câu đố.

Tuy đa dạng về mặt kỹ năng và quyền năng đặc biệt, PoP: TFS vẫn vướng một lỗi khá nặng về góc quay camera ảnh hưởng rất lớn đến việc trải nghiệm game. Khác với các bản trước, camera của TFS khá chậm và xoay trở khó khăn khi Hoàng tử trong không gian hẹp. Góc nhìn bao quát cũng không được tích hợp trong phiên bản này khiến việc giải quyết những câu đố không gian rộng có phần bất cập vô lý. Một khuyết điểm đáng nói khác của PoP: TPS là yếu tố chiến đấu khá nghèn nàn mặc dù số lượng kỹ năng của Hoàng tử được bổ sung đáng kể. Anh chàng chỉ có vài động tác vung kiếm mặc định và giới hạn khá lớn ở các chiêu thức về kiếm. Ngoài ra, độ thử thách về khả năng chiến đấu của TFS cũng không cao khi đối thủ của Hoàng tử khá yếu ớt và toàn bộ trò chơi cũng không có quá nhiều "trùm" để người chơi bận tâm.

Prince of Persia: The Forgotten Sands tái hiện thành công phần lớn những ưu điểm của người tiền nhiệm The Sands of Time, nhưng những cải tiến mới của trò chơi vẫn chưa đủ độ thuyết phục với những kỳ vọng của những fan trung thành của Hoàng tử Ba Tư. Các câu đố và pha bay nhảy của Hoàng tử vẫn rất sâu sắc, như trò chơi vẫn có thiếu những tính năng thật sự nổi bật để vượt hẳn khỏi cái bóng của người tiền nhiệm. Một tựa game Prince of Persia theo phong cách classic đúng nghĩa, The Forgotten Sands là một chuyến du hành "ngược thời gian" thú vị cho những fan của dòng game muốn trải nghiệm những khoảnh khắc cũ của dòng game Prince of Persia, đặc biệt là phiên bản The Sands of Time.

CẨM TÚ

TÊN GAME: Green Day: Rock Band
THỂ LOẠI: Âm nhạc
PHÁT HÀNH: MTV Games, EA
PHÁT TRIỂN: Harmonix

ĐÁNH THỨC "NGÀY XANH"

Để tôn vinh thành quả không ngờ của Green Day, hãng Harmonix đã quyết định dành riêng cho ban nhạc một tựa game Rock Band dành riêng, mang tên Green Day: Rock Band (GDRB) vừa phát hành ngay trong tháng 6 này.

Green Day là ban nhạc punk rock thành lập năm 1987 tại bang California, Mỹ. Nhóm gồm 3 thành viên gồm guitar kiêm hát chính Billie Joe Armstrong, bass kiêm hát bè Mike Dirnt và trống Tre Cool. Ban nhạc đạt đến đỉnh cao với album thứ 3 Dookie phát hành năm 1994, được cả giới phê bình và các rock fan đánh giá cao khi bán được hơn 15 triệu bản và giành giải Grammy album alternative xuất sắc nhất năm 1995. Tuy nhiên sau đó, các album sau của Green Day không lặp lại được thành công tương tự, phần nào do trào lưu đam mê nhạc punk đã lắng xuống.

Đến năm 2004, Green Day thực hiện cuộc trở lại ngoạn mục với album thứ 7, American Idiot, với những bài hát được giới trẻ thế giới và cả Việt Nam đón nhận nồng nhiệt như Boulevard of Broken Dreams và Wake Me Up When September Ends. Một lần nữa, Green Day lại tìm được vinh quang của mình khi bán được hơn 14 triệu bản và giành giải Grammy cho album rock xuất sắc nhất 2005. Green Day tiếp tục viết tiếp chuỗi thành công toàn cầu của mình bằng album thứ 8, 21st Century Breakdown, phát hành năm ngoái và cũng giành luôn giải Grammy tương tự như American Idiot trong lễ trao giải đầu năm nay.

KHÔNG CÓ BẤT KỲ ĐỔI MỚI NÀO TRONG LỐI CHƠI

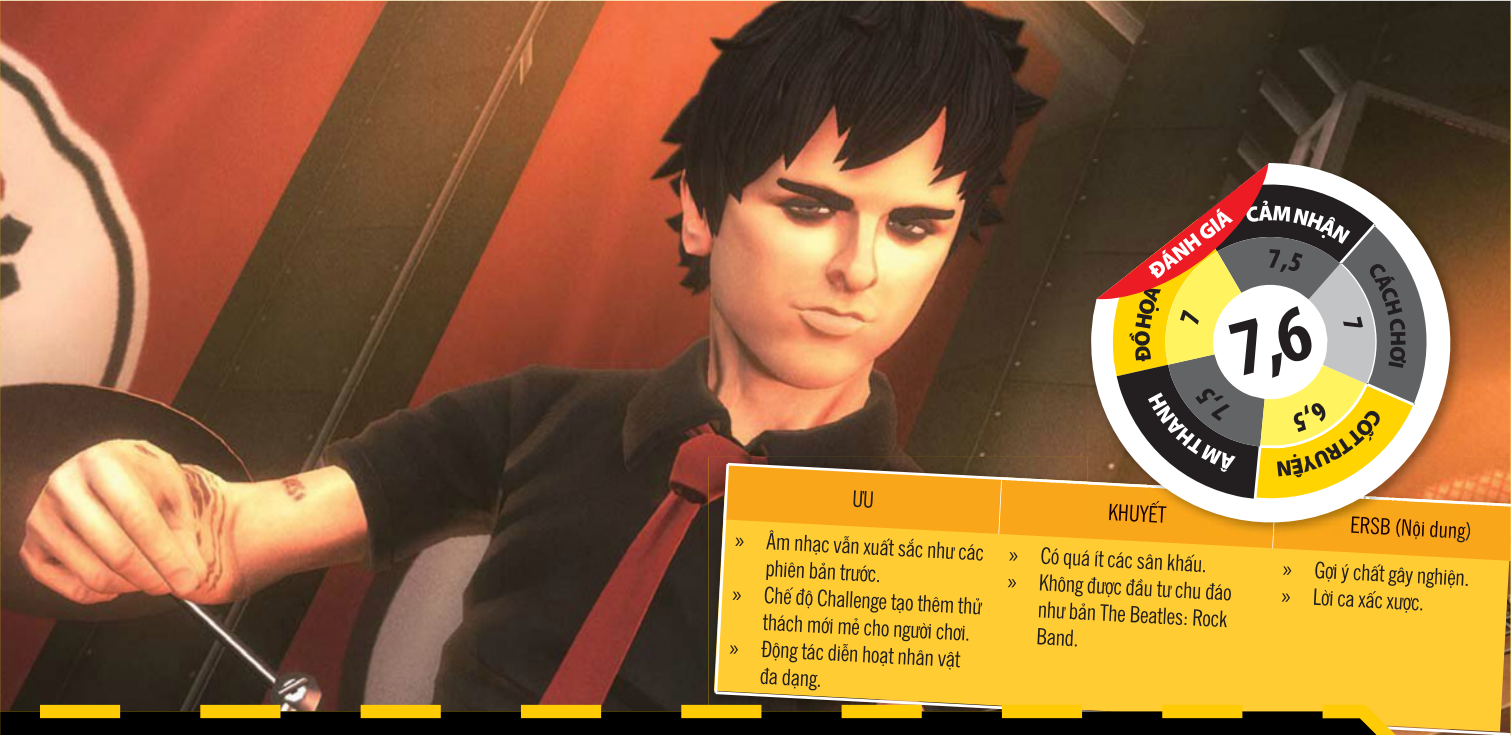
Là game Rock Band dành tôn vinh một ban nhạc nhất định nên GDRB chẳng có cải tiến gì mới mẻ so với lối chơi cơ bản đã được định hình từ các bản Rock Band chính và cả đối thủ Guitar Hero (cũng do Harmonix khai sinh). Bạn sẽ cần có những nhạc cụ đặc thù để chơi được game này như guitar, trống và micro. GDRB hỗ trợ tốt các nhạc cụ của Rock Band và cả của Guitar Hero, nên bạn có thể dùng bất kỳ bộ đàn, trống nào của cả 2 game để chơi (riêng Guitar Hero thì bắt đầu từ bản Guitar Hero 3 trở đi mới tương thích). Tuy nhiên, cũng như các bản Rock Band trước, GDRB bản Xbox 360 không cho phép sử dụng chiếc micro Xbox Live kèm theo máy để thay thế micro, điều mà các game Guitar Hero hỗ trợ rất tốt. Có lẽ Harmonix nghĩ làm vậy là thiếu công bằng với các game thủ PS3 và Wii, vốn không có micro kèm sẵn như Xbox 360. Điều này có thể sẽ khiến khá nhiều game thủ Việt Nam thất vọng, vì nếu không sở hữu các dụng cụ đặc thù, coi như không thể nào chơi được GDRB ở bất cứ hình thức nào. Ngoài ra, GDRB là game đầu tiên trong loạt game Rock Band không giới thiệu một loại nhạc cụ mới nào, như vậy là kém hơn so với The Beatles: Rock Band khi kèm theo game là các nhạc cụ mô phỏng đúng theo các loại nhạc cụ mà tứ quái Beatles từng sử dụng.

Lối chơi của GDRB như đã nói, không có sự khác biệt nào đáng kể. Cách đánh đàn, chơi trống và hát cũng y hệt như những gì các game thủ đã từng chơi trong các bản Rock Band và Guitar Hero trước đó. Riêng phần hát, GDRB ứng dụng tính năng mới giới thiệu trong bản The Beatles khi cho phép đến 3 người chơi (tùy ca khúc) cùng hát bè với nhau trên 3 micro khác nhau. Cũng như The Beatles: Rock Band, GDRB có mục chơi đơn (Career) được phân chia ứng với từng thời kỳ trong lịch sử ban nhạc. Tuy nhiên, chỉ có 3 thời kỳ ít ỏi được giới thiệu, ứng với những giai đoạn đỉnh cao của ban nhạc với các album Dookie, American Idiot và 21st Century Breakdown. Tương ứng với đó là game cũng chỉ có đúng 3 sân khấu, một nhà kho cho thời kỳ mới nổi năm 1994, sân khấu ngoài trời tại Miton Keynes cho thời kỳ American Idiot và nhà hát Fox Theatre tại Oakland, California cho thời kỳ mới nhất. Một con số màn chơi ít ỏi nhất trong bất cứ game âm nhạc Guitar Hero hay Rock Band nào.

THỬ THÁCH HƠN NHƯNG VẪN CÒN KHÁ DỄ

Dù chia làm 3 thời kỳ như vậy nhưng bạn có thể chọn chơi bất cứ thời kỳ nào cũng được. Mỗi thời kỳ lại bao gồm nhiều nhóm ca khúc khác nhau, chơi hết sẽ mở ra các nhóm khác trong thời kỳ đó. Tuy nhiên, nếu bạn chơi phần Quickplay thì toàn bộ 47 ca khúc của game đều sẵn sàng cho bạn lựa chọn. Trở lại phần chơi Career, khi hoàn thành một ca khúc từ 3 đến 5 sao, bạn sẽ tích lũy điểm Cred (mỗi điểm ứng với 1 tấm ảnh của ban nhạc). Với số điểm Cred này, cùng với việc hoàn thành đủ một nhóm ca khúc, bạn sẽ mở ra các thử thách (Challenges) yêu cầu biểu diễn liền tù tì nhiều bài hát với số sao đạt được khá cao (từ 4 đến 5 sao cho mỗi bài). Hoàn thành các thử thách này sẽ giúp mở ra những tư liệu quý giá về ban nhạc bao gồm các tấm ảnh và những đoạn phim video.

GDRB quy tụ đầy đủ các ca khúc từ 2 album nổi tiếng nhất của ban nhạc là Dookie và American Idiot, cùng 2/3



ƯU	KHUYẾT	ERSB (Nội dung)
» Âm nhạc vẫn xuất sắc như các phiên bản trước. » Chế độ Challenge tạo thêm thử thách mới mẻ cho người chơi. » Động tác diễn hoạt nhân vật đa dạng.	» Có quá ít các sân khấu. » Không được đầu tư chu đáo như bản The Beatles: Rock Band.	» Gợi ý chất gây nghiện. » Lời ca xấc xược.

ca khúc trong 21st Century Breakdown (bạn sẽ có đủ cả album này nếu sở hữu bản Plus của game hoặc tải về từ mạng). Các ca khúc còn lại là những tác phẩm nổi tiếng nhất trích từ các album khác như Nimrod, Insomniac hay Warning. Về chất nhạc, với đặc thù punk rock, hầu hết các ca khúc của Green Day đều nhanh, giai điệu dễ nghe nhưng ngắn, bao gồm chủ yếu là các câu riff guitar đơn giản và không có nhiều các đoạn solo phức tạp như thể loại heavy metal. Vì vậy, các thao tác chơi đàn và hát trong game khá dễ. Tuy nhiên, trống sẽ hơi khó chơi do tiết tấu các ca khúc thường khá nhanh. Khác với các game dành riêng cho một ban nhạc của Guitar Hero vốn thường có thêm các tác phẩm từ các ban nhạc khác có mối quan hệ với ban nhạc chính, các game dạng này của Rock Band chỉ có những ca khúc của ban nhạc chính và GDRB cũng không ngoại lệ.

Không có gì để nói nhiều về mặt âm thanh của game khi vẫn rất xuất sắc như các game RB và GH khác, với các ca khúc là những bản thu âm gốc của chính ban nhạc với chất lượng không thua gì nhạc trên CD. Về hình ảnh, các anh chàng Green Day được dựng hình khá giống thật và tuân thủ nghiêm chỉnh ngoại hình của họ ứng với các thời kỳ khác nhau. Đặc biệt, các động tác diễn hoạt được chăm chút khá kỹ lưỡng, mỗi bài hát là bạn sẽ thấy các nhân vật lại có những thao tác khác nhau, điều chưa từng có trong các game Rock Band trước đó. Tuy nhiên, đồ họa môi trường lại không được tốt. Như đã nói, game chỉ có 3 sân khấu ít ỏi, mà chúng lại không được chăm chút tỉ mỉ và đạt đến tầm nghệ thuật cao như chúng ta từng chứng kiến trong The Beatles: Rock Band. Ngay cả đoạn phim giới thiệu đầu game, Beatles hay và ý nghĩa, gắn liền với ban nhạc "tứ quái" bao nhiêu thì trong GDRB, tuy cũng có những hình ảnh biểu tượng gắn liền với ban nhạc, nhưng vừa ngắn và kém ẩn tính.

Dù biết đây chỉ là một phiên bản "mì ăn liền" cho các game thủ chơi tạm khi chờ "món chính" là Rock Band 3 hứa hẹn có nhiều cải tiến đột phá, nhưng GDRB vẫn mang đến đồ họa khá và âm nhạc vẫn hay. Nhờ biết nắm bắt thị hiếu, nên hãng phát triển đã chọn đúng một ban nhạc rock đang "làm mưa làm gió" trên khắp thế giới. GDRB chắc chắn cũng sẽ làm thỏa mãn phần nào các game thủ đang rạo rực muốn hòa cùng những giai điệu rock sôi động nhưng dễ nghe, dễ hát của ban nhạc Green Day.

MAI LONG

ANNIVERSARY 15 years 1996-2010

VIETNAM ComputerElectronics WORLDEXPO 2010

VIETNAM ICT OUTLOOK 2010

3G & ComNet

VIETNAM E-GOVERNMENT

Kỷ niệm 15 năm VCW TRIỂN LÃM CNTT – TT, ĐIỆN TỬ LỚN NHẤT VIỆT NAM

15-18/07/2010

Trung tâm Triển lãm Sài Gòn (SECC)
Phú Mỹ Hưng, Quận 7, Tp. Hồ Chí Minh

vCW

Nơi hội tụ của những
thương hiệu hàng đầu

THỬ
và
CẢM NHẬN
thế giới
Hitech

- Khám phá công nghệ **3G**
- Trải nghiệm công nghệ **3D**
- Hòa mình vào thế giới **Games** sôi động
- Mua sắm cùng các chương trình **khuyến mãi**
- Nhận quà liên tục, **trúng thưởng** từng giờ

Xe đưa đón
Nước uống
Dành cho khách tham quan

Giải thưởng tuần 3: (Đã có chủ)
- Một bộ loa
- Một bộ vô lăng chơi Games
- Một webcam

Giải thưởng tuần 4: (Đã có chủ)
Điện thoại di động i-Mobile 903

hoàn toàn MIỄN PHÍ

Hãy tiếp tục tham gia **ĐẤU GIÁ NGƯỢC** ngay hôm nay
Để chiến thắng giải thưởng của riêng mình

Chỉ có tại: www.vcw.org.vn từ **24/5/2010**

Kết nối với VCW tại http://www.facebook.com/vcwExpo

Find us on Facebook

Tài trợ chính
Canon

Tài trợ kim cương. Tài trợ hình ảnh
SONY

Tài trợ kim cương
SAMSUNG TURN ON TOMORROW

Tham gia & tài trợ
Panasonic, Nikon, Taiwan Excellence, APC, hp, msi, Kingston, Taitra, VTC Game, Logitech, WellcoM, GoodM, Genius, Great Wall, Viscom, D-Link, AceCom, ADVN, Seagate, Verbatim, JCG, Venr, Prolink, Apacer, Comax, eneloop, Bkav, Welltek, iNTEX, Netac, PNY, AMC, IN LIFE, Kas, AT, NTS, Kaspersky

Tài trợ nước uống

Tài trợ quà tặng
ZAREZ, KingCom, ZyXEL, LEXMA

Tài trợ Internet & thiết bị mạng
VDC, SPT, UFMC

Tài trợ thẻ đeo
Starex

Đơn vị bảo trợ thông tin
VTC, FBNC, VTV, HTV, The Gioi Vi Tinh, Vitinh, MRD, CIO, IGS, Mobile Review, Stuff, DatViet, Bưu Điện, DoanhNhân, eFinance, Financial Review, CENS.com

Đơn vị tổ chức:
IDG INTERNATIONAL DATA GROUP
@HCA HOCHIMINH CITY COMPUTER ASSOCIATION

Đồng tổ chức:
VCCI

Đăng ký triển lãm
Cô Nguyễn Thục Nhi
ĐT: +848 3812 0061
DĐ: +84 903 847 875
Email: nhi_nguyen@idg.com.vn

Đăng ký tham quan
Cô Huỳnh Huyền Trân
ĐT: +848 3812 3105
DĐ: +84 908 106 654
Email: tran_huynh@igsvietnam.com

vcw.org.vn

RED DEAD REDEMPTION™

Cao bồi lãng tử

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

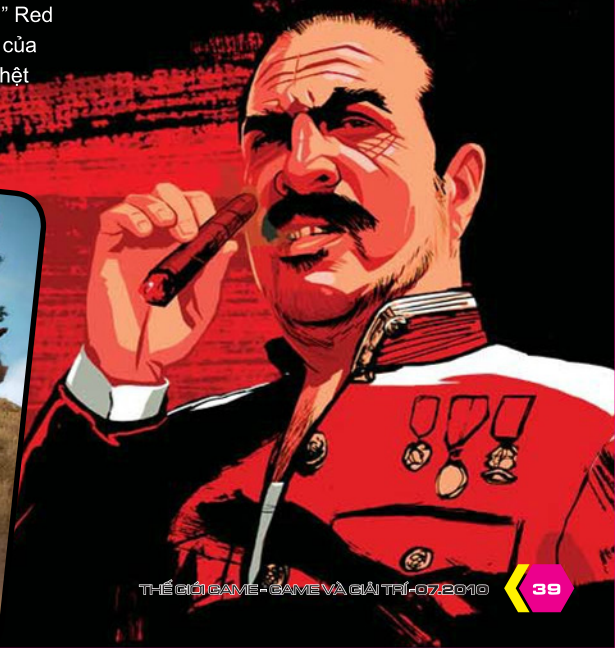
RED DEAD REDEMPTION	
PHÁT TRIỂN	Rockstar San Diego
PHÁT HÀNH	Rockstar Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	18/05/2010
TUỔI (ESRB)	M (Mature)
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3

Hãng phát triển Rockstar San Diego được biết đến nhiều với đề tài cao bồi. Red Dead Revolver năm 2004 đã gây được tiếng vang. Mãi đến 6 năm sau, Rockstar San Diego mới tiếp tục tung ra phần tiếp theo, mang tên Red Dead Redemption (RDR) . Mặc dù được xem là phần kế tiếp, cũng như có chung tựa đề "Red Dead", nhưng 2 trò chơi hoàn toàn không liên quan gì với nhau về cách chơi cũng như cốt truyện, ngoại trừ bối cảnh miền viễn Tây hoang dã của nước Mỹ với trọng tâm là các chàng cao bồi lãng tử.

CUỘC PHIÊU LƯU CỦA GÃ CAO BỒI HOÀN LƯƠNG

Khác với đa phần các tác phẩm về cao bồi thường lấy thời điểm nửa cuối thế kỷ 19, RDR có vẻ hơi "hiện đại" khi bối cảnh những năm đầu thế kỷ 20. Nhân vật chính của chúng ta là John Marston, một thành phần thuộc dạng "bất hảo" nhưng nay đã hoàn lương. Thế nhưng do muốn "hốt trọn ổ" băng đảng cũ của Marston, nhà cầm quyền đã gây áp lực, bắt anh phải tự tay truy lùng chính những đồng bọn cũ của mình, đổi lại sẽ được "xóa án" hoàn toàn và trở về với gia đình nhỏ bé của mình. Theo dấu một đồng bọn cũ là Williamson, Marston đặt chân đến một thị trấn miền Tây Nam mang tên New Austin. Tại đây, cuộc chơi "mèo săn chuột" giữa Marston và tên "đồng bọn nay trở thành kẻ thù" bắt đầu, trải dài trong khoảng không gian rộng lớn không chỉ trong địa phận nước Mỹ mà còn truy đuổi nhau xuyên biên giới sang tận nước láng giềng Mexico.

Cải tiến vượt bậc và đáng giá nhất của RDR so với "người tiền nhiệm" Red Dead Revolver chính là cách chơi của game giờ đây đi theo phong cách hệt như dòng game Grand Theft Auto: lối chơi tự do (sandbox) trong thế giới rộng mở (open world). Cũng như GTA, bên cạnh những nhiệm vụ chính gắn liền với cốt truyện, bạn sẽ có vô khối những việc có thể làm trong RDR. Bạn được tự do hoàn toàn trong việc khám phá thế giới trong game, làm bất cứ gì tùy thích và thực hiện các nhiệm vụ bất cứ lúc nào "có hứng" mà không bị ràng buộc bởi bất kỳ thứ gì. Trong game, bạn sẽ tiếp xúc với đông đảo các nhân vật NPC khác nhau, giao tiếp, xây dựng mối quan hệ bằng cách nhận các nhiệm vụ từ họ. Phải nhấn mạnh ở đây rằng, dù phong cách chơi rất giống GTA, nhưng RDR lại không hướng người chơi đến những hoạt động "nhạy cảm" gây khá nhiều tai tiếng như GTA,



mà ngược lại, đa số các nhiệm vụ trong RDR mang tính hướng thiện cao, chủ yếu là giúp đỡ người dân trong cuộc sống thường ngày của họ, trợ giúp cảnh sát truy đuổi bọn tội phạm, v.v. Đương nhiên, với tính tự do cao, bạn hoàn toàn có thể làm những việc game không khuyến khích và sẽ bị truy lùng gắt gao.

MIỀN VIỄN TÂY ĐẦY BẤT NGỜ

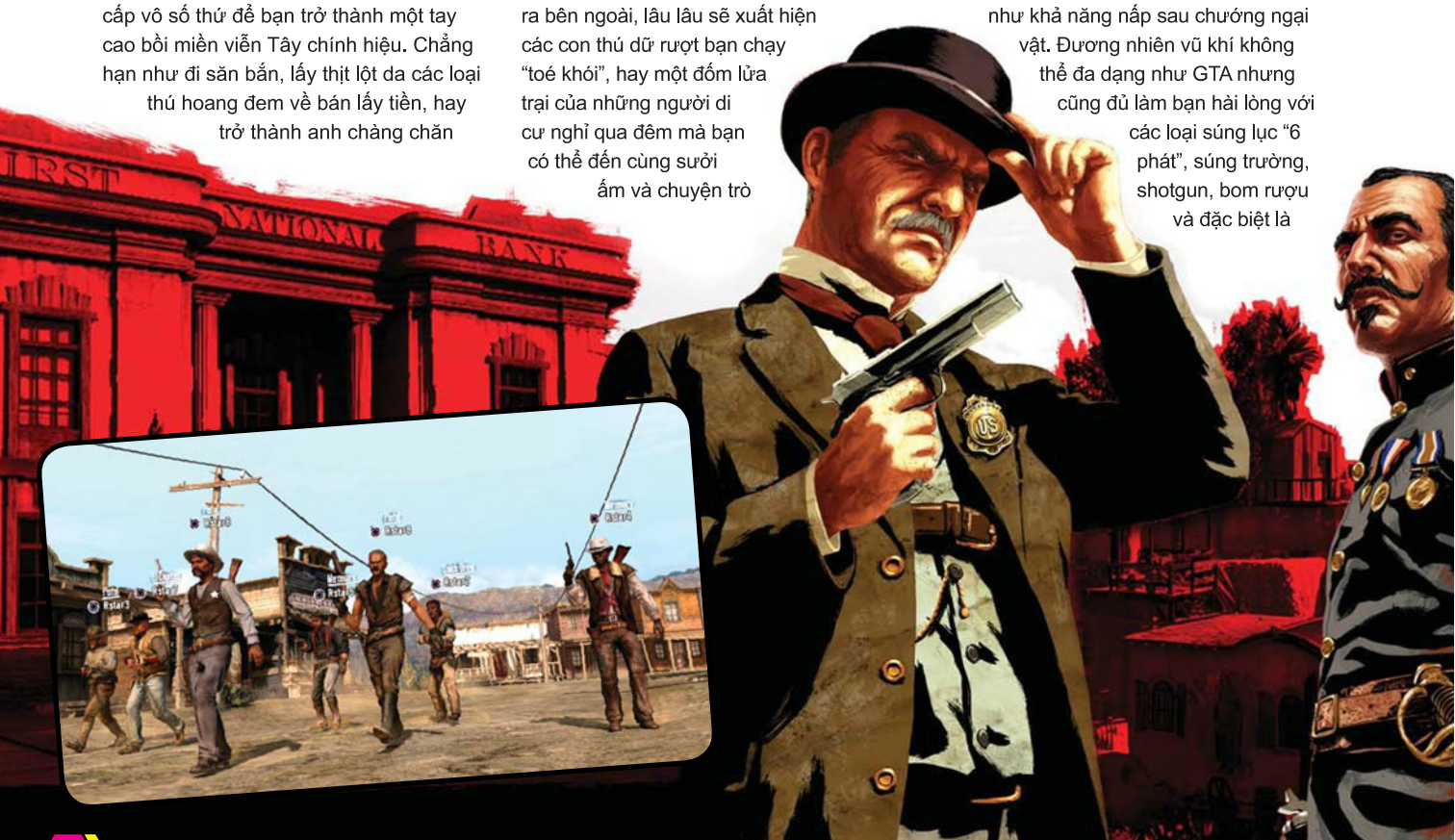
Cái tài làm game "sandbox" của Rockstar lại một lần nữa phát huy mạnh mẽ trong RDR, khi cung cấp cho bạn những loại hình nhiệm vụ cực kỳ đa dạng, hấp dẫn có, kịch tính có, đời thường có và đôi khi… nhảm nhí hài hước cũng có, chẳng hạn chịu làm "vật thí nghiệm" cho một gã bán thuốc dạo lừa đảo rao bán thứ thuốc "thần kỳ" rởm đời của hắn, hay làm "nhân viên tư vấn hôn nhân" bất đắc dĩ, tìm cách giải quyết mâu thuẫn của một cặp vợ chồng giận hờn nhau. Nói cách khác, cốt truyện và các nhiệm vụ trong game được sáng tác và xếp đặt cực kỳ hấp dẫn và hợp lý, có thăng có trầm, có cao trào, có êm dịu, khiến bạn như hòa mình vào thế giới hoang dã sôi động.

So với GTA thì RDR "hoang vu hẻo lánh" hơn với cộng đồng cư dân co cụm và thưa thớt, với phần lớn thế giới là những khu vực đồng cỏ, đồi núi hoang vu rộng mênh mông. Nhưng không phải vì thế mà bạn có ít thứ để làm đâu nhé. Bên cạnh các nhiệm vụ chính, game cung cấp vô số thứ để bạn trở thành một tay cao bồi miền viễn Tây chính hiệu. Chẳng hạn như đi săn bắn, lấy thịt lột da các loại thú hoang đem về bán lấy tiền, hay trở thành anh chàng chăn bò chính hiệu cưỡi trên lưng ngựa cai quản bầy gia súc, hay mạo hiểm biểu diễn những màn "rodeo" thiện nghệ, trấn áp những chú tuấn mã hoang dã đang lồng lên như điên. Bên cạnh đó, trong các thị trấn cũng có vô số hoạt động đậm chất viễn Tây luôn mời gọi bạn tham gia, như vào quán rượu tán dóc, chơi bài Poker, cá độ với nhau qua những màn đâm dao qua kẽ tay, ném móng ngựa vào cọc hay chơi vật tay. Muốn động tay động chân cho "nóng người", bạn có thể đi xé các tờ truy nã, trở thành kẻ săn tiền thưởng truy lùng tội phạm, rồi sau đó muốn xử nhanh gọn hay trói gô lại đem về để nhận thưởng cao hơn là tùy vào bạn. Đó là chưa kể hàng loạt thử thách "bản năng cao bồi" của bạn qua các "bài kiểm tra" độ thiện xạ, tài săn thú, khả năng tìm hái các loại thảo mộc quý hay tài năng săn lùng các kho báu ẩn giấu đâu đó.

Gây bất ngờ nhất là thế giới tự do của RDR luôn chứa đựng rất nhiều bất ngờ xuất hiện ngẫu nhiên. Thỉnh thoảng đang tha thẩn trong thị trấn bạn sẽ "đụng" một gã giang hồ nào đó thách đấu súng tay đôi (một trong những đặc điểm mà ai mê các chàng cao bồi cũng không thể bỏ qua), hay gặp các người lạ mặt muốn nhờ vả bạn giúp họ một chuyện gì đó. Lang thang ra bên ngoài, lâu lâu sẽ xuất hiện các con thú dữ rượt bạn chạy "toé khói", hay một đốm lửa trại của những người di cư nghỉ qua đêm mà bạn có thể đến cùng sưởi ấm và chuyện trò cùng họ. Thú vị nhất vẫn là những màn đụng độ bất ngờ như gặp phải một đám đang truy đuổi nhau, bắn súng ì xèo, hay thậm chí là những màn "dàn cảnh cướp của" ngụy trang dưới dạng một chiếc xe bị cướp, động lòng trắc ẩn định đến giúp là ngay lập tức bạn sẽ được "chào hỏi" bằng một lũ đằng đằng sát khí lăm lăm vũ khí trên tay. Có hàng chục những hoạt động ngẫu nhiên như vậy có thể xảy đến cho bạn bất cứ lúc nào, mang lại một cảm giác hết sức chân thật, tạo tính bất ngờ cao độ.

CHĂM CHÚT TỈ MỈ, TẠO THUẬN TIỆN TỐI ĐA CHO NGƯỜI CHƠI

Cách chơi của RDR thừa hưởng khá nhiều từ GTA, đặc biệt là các pha bắn súng với tính năng tự động ngắm nhưng vẫn có thể điều chỉnh hồng tâm tùy ý, cũng như khả năng nấp sau chướng ngại vật. Đương nhiên vũ khí không thể đa dạng như GTA nhưng cũng đủ làm bạn hài lòng với các loại súng lục "6 phát", súng trường, shotgun, bom rượu và đặc biệt là



sợi dây thừng dùng để bắt gọn đối phương mà không gây sát thương. Tâm điểm làm các màn đấu súng trong game trở nên hấp dẫn là tính năng Dead Eye, một loại "bullet time" làm chậm thời gian, giúp bạn có đủ thời gian để thực hiện những cú bắn siêu nhanh và chính xác, chẳng hạn như bắn văng súng trên tay đối phương chẳng thua gì… Lucky Luke.

Phương tiện di chuyển phổ biến nhất trong game đương nhiên là ngựa. Có thể nói không quá rằng cơ chế cưỡi ngựa vừa dễ dàng, thuận tiện và thuộc loại chân thực nhất trong các game từ trước đến nay. Game còn cung cấp các phương tiện khác như xe ngựa hay tàu hỏa nếu bạn không thích tự mình di chuyển. Chưa hết, nhà sản xuất còn chu đáo giảm nhẹ gánh phải di chuyển nhiều cho người chơi bằng cách đưa vào những tính năng thuận tiện như chỉ cần huýt sáo là ngựa chạy ngay đến bất kể bạn đang ở đâu, hay "di chuyển tức thời" bằng cách chọn sẵn điểm đến và đi thẳng ngay đến đó mỗi lần đốt lửa trại nghỉ ngơi. Thật sự rất khâm phục nhà phát triển khi họ chăm chút hết sức tỉ mỉ tất cả khía cạnh của lối chơi, giúp người chơi xóa tan cảm giác bỡ ngỡ và nhanh chóng nhập cuộc một cách đầy phấn khích trong thế giới có quá nhiều thứ cần khám phá của RDR.

Phần chơi đơn rất hay, và chơi mạng trong RDR cũng hấp dẫn không kém. Game có đủ các phần chơi đối kháng hay phối hợp đồng đội thực hiện nhiệm vụ, với nội dung mang đậm chất "cao bồi" như đối đầu đấu súng, tranh nhau đi tìm vàng, cùng nhau tấn công những băng đảng tội phạm,... Đó là chưa kể mục chơi Free Roam, nơi bạn có thể tự do khám phá game, lập nhóm với các người chơi khác để thám hiểm, chiến đấu với các đối thủ máy hay các "băng nhóm" của các game thủ khác. Hỗ trợ 16 người chơi cùng lúc, mục chơi mạng của RDR dù không có gì gọi là đột phá về ý tưởng, nhưng cũng là trải nghiệm hết sức thú vị và hấp dẫn.

HÌNH, ÂM THUYẾT PHỤC

Game vẫn sử dụng engine RAGE của Rockstar như GTA nhưng có nhiều cải tiến. Thế giới trong game rộng lớn nhưng được chăm chút hết sức tỉ mỉ, sống động đến từng bụi cỏ, tán cây, các loại thú hoang cho đến những hiệu ứng ngày đêm, thời tiết biến chuyển theo thời gian thực. Mô hình nhân vật cũng là bước tiến đáng kể với động tác và độ chi tiết trên cơ thể thật hơn hẳn GTA 4. Cơ chế vật lý cũng không thể chê vào đâu ở những động tác cưỡi ngựa thật đến không ngờ, các tác động như trúng đạn, té ngã ngựa cũng mang nét thực tế cao độ. Tuy nhiên, vẫn có chỗ hơi khó chịu khi game sử dụng font chữ phụ đề khá nhỏ và "gầy", gây khó đọc nếu mắt bạn không thuộc loại hoàn hảo 10/10. Ngoài ra, đôi chỗ vẫn xuất hiện những lỗi nhỏ khá buồn cười như lẫn lộn cơ chế chuyển động vật này với hình ảnh vật khác, chẳng hạn như một con lừa lại có hình dạng… một cô gái hay một "thằng cha" nào đó… bay lượn trên trời do lẫn giữa chim và người. Những lỗi này không gây hậu quả nghiêm trọng và có thể thông cảm được vì thế giới mở của game có quá nhiều thứ phải xử lý. Trong khi đó, âm thanh game hoàn toàn không có gì đáng phàn àn. Âm nhạc, do bối cảnh nên không thể phong phú như GTA 4 nhưng đều rất chất lượng. Về công tác lồng tiếng, nếu GTA 4 xuất sắc thế nào thì RDR cũng không kém cạnh.

Với RDR, hãng Rockstar lại một lần nữa chứng tỏ mình là "ông vua không thể lật đổ" trong thể loại game hành động tự do. RDR đã lột xác hoàn toàn so với phiên bản Red Dead Revolver trước đó, thừa hưởng đầy đủ tất cả những điểm mạnh của "siêu phẩm" GTA 4 từ cốt truyện, lối chơi cho đến hình âm. Và đặc biệt hơn nữa, RDR phần nào vượt luôn qua cả GTA 4 khi game có một nội dung khá "sạch", không có nhiều điều tiếng "nhạy cảm" để từ đó, trở thành một game "không chơi thì tiếc ráng chịu" với đại đa số game thủ trưởng thành.

MAI LONG

ƯU

- Cốt truyện hấp dẫn đậm chất cao bồi
- Thế giới rộng lớn với vô số thứ để khám phá
- Lối chơi dễ nắm bắt, đem lại cảm giác cao
- Đồ họa âm thanh gần như tuyệt hảo

KHUYẾT

- Một số lỗi nhỏ về hình ảnh
- Font chữ phụ đề hơi khó đọc

ESRB (NỘI DUNG)

- Máu; Bạo lực căng thẳng; Nội dung tình dục; Sử dụng chất gây nghiện; Khỏa thân

VÕ ĐÀI UFC

UFC UNDISPUTED 2010	
PHÁT TRIỂN	Yuke's
PHÁT HÀNH	THQ
THỂ LOẠI	Thể Thao
NGÀY PHÁT HÀNH	25/05/2010
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	X360 / PS3/ PSP

NHÀ VÔ ĐỊCH UFC UNDISPUTED 2009 SAU MỘT NĂM LÀM MƯA LÀM GIÓ TRÊN VÕ ĐÀI GAME SONG ĐẤU TỰ DO ĐÃ CÓ THỂ NHƯỜNG SÀN ĐẤU LẠI CHO ĐÀN EM UFC UNDISPUTED 2010, TÂN VÔ ĐỊCH TRÊN ĐẤU TRƯỜNG NÀY.

Bất ngờ vụt sáng khi ra mắt vào năm ngoái, tựa game mô phỏng võ đài tự do UFC Undisputed 2009 trở thành ngôi sao mới của làng game thể thao.

CÓ CẢI TIẾN NHƯNG VẪN CÒN NHỮNG KHUYẾT ĐIỂM

Từ hơn 80 võ sĩ ngoài đời thật được đưa vào UFC09, đến UFC10 con số đó đã tăng lên hơn 100 võ sĩ trải đều ở các hạng cân Lightweight (nhẹ), Welterweight (bán trung), Middleweight (trung), Light Heavyweight (bán nặng) và Heavyweight (nặng). Người chơi sẽ bắt gặp các võ sĩ nổi tiếng như Brock Lesnar, Lyoto Machida, Shogun Rua hay huyền thoại Royce Garcie (dành riêng cho phiên bản PS3). Không những thế, người chơi cũng có thể tạo ra các nhân vật cho riêng mình để tham gia vào các trận đấu với các ngôi sao kể trên. Khi tạo nhân vật người chơi sẽ có được một lượng điểm kỹ năng để phân bố vào các chỉ số tấn công và phòng thủ khác nhau tùy theo trường phái chiến đấu của mình. Ngoài các môn võ chiến đấu và vật như Boxing, Kickboxing, Muay Thái, Jiu-Jitsu, Judo, hay Wrestling, game đã bổ sung thêm Karate, vật tự do và Sambo. Tất cả mang lại cho

người chơi những hệ thống đòn thế phong phú khác nhau mà họ có thể lựa chọn sử dụng.

Hệ thống điều khiển được đánh giá có chiều sâu nhưng phức tạp của UFC09 tiếp tục được sử dụng trong UFC10. Sự kết hợp giữa các nút bấm, cò trái phải và các núm analog cho ra các đòn đấm, đá, vật, khóa và phản đòn khác nhau. Hệ thống điều khiển này không thay đổi nhiều lắm so với phiên bản trước nên những người đã có cơ hội làm quen sẽ không mất nhiều thời gian lắm để hòa nhập. Nhưng đối với những người chơi mới hoặc không quen với những hệ thống điều khiển phức tạp thì đây có thể là cơn ác mộng khiến họ khó có thể thưởng thức game trọn vẹn.

Phần chơi chính trong game là Career (giải nhà nghề), nơi bạn dẫn dắt một võ sĩ vô danh trên con đường chinh phục các danh hiệu vô địch. Các trận đấu được xếp lịch hàng tuần, nơi bạn có thể tham dự để cải thiện vị trí và kiếm thêm tiền thưởng để mua sắm các trang thiết bị và vật dụng hỗ trợ cần thiết. Xen giữa các tuần đấu là các tuần mà người chơi có thể sắp xếp cho nhân vật của mình luyện

ƯU

» Bổ sung nhiều võ sĩ.
» Hệ thống điều khiển có chiều sâu.
Nâng cao chất lượng hình ảnh và âm thanh.

KHUYẾT

» Các sự kiện ngoài sàn đấu chưa được đầu tư kỹ lưỡng
» Chế độ chơi online còn nhiều bất cập.

ESRB (NỘI DUNG)

» Máu - Ngôn từ bất kính - Chủ đề kích động nhẹ - Bạo lực

tập nhằm tăng cường sức mạnh, tốc độ và sức chịu đòn hoặc tham gia vào các trận đấu tập để làm quen với phong cách của đối thủ sắp tới và kiếm thêm điểm thưởng. Các trận đấu trong UFC10 đã được thiết kế chân thực hơn với các đòn đánh bằng tay và chân thuận uy lực hơn hẳn tay và chân nghịch. Các võ sĩ cũng mau bị hao hụt thể lực nếu cứ tung ra các đòn liên hoàn mà không có các khoảng dừng hợp lý, tạo cơ hội cho đối phương khai thác. Nhìn chung các trận đấu trong UFC10 được chăm chút nên hấp dẫn và ác liệt hơn hẳn người tiền nhiệm. Ngoài ra, game còn có những chế độ chơi khác như Exhibition (đấu giao hữu), Tournament (đấu giải), Title (tranh đai vô địch) hay tham dự vào các trận Ultimate Fights (trận đấu kinh điển). Quả thật có khá nhiều lựa chọn cho người chơi khi muốn hòa mình vào thế giới của những võ sĩ chuyên nghiệp trong UFC10 .

Tuy nhiên, không phải mọi phương diện trong game đều được thể hiện tốt. Quá tập trung vào các trận đấu mà UFC10 quên rằng để mô phỏng thành công cuộc sống của một võ sĩ chuyên nghiệp thì còn có nhiều việc phải làm liên quan đến các yếu tố ngoài sàn đấu. Dù đã thêm vào những yếu tố mới như các trại huấn luyện giúp nâng cao kỹ năng, các buổi phỏng vấn và gặp gỡ fan hâm mộ nhưng nhìn chung các sự kiện ngoài sàn đấu được UFC10 mô phỏng khá nhạt nhẽo.

Cũng như UFC09, UFC10 cũng hỗ trợ các trận đấu online qua dịch vụ Xbox Live. Phần chơi lẽ ra sẽ rất hấp dẫn bởi tính đối kháng cao này rất tiếc lại bị phá hỏng bởi căn bệnh trầm kha từ phiên bản trước là hiện tượng lag xuất hiện khá thường dù tốc độ đường truyền của bạn vẫn ổn định. Ngoài ra để kích hoạt được chế độ online, người chơi phải sử dụng một đoạn mã (code) chỉ dùng được 1 lần. Đây là động thái cho thấy THQ bắt đầu mạnh tay với vấn nạn mua bán và trao đổi đĩa game đã qua sử dụng của các game thủ. Để có thể tham gia vào các trận đấu online thì các game thủ sở hữu các đĩa game đã qua sử dụng (mã đã được đăng ký kích hoạt) phải bỏ ra một tiền là 5USD để được cung cấp mã kích hoạt mới.

PHÁT HUY THẾ MẠNH NGHE NHÌN

. Gương mặt của các võ sĩ sống động và khá giống với thực tế, không còn cảnh những võ sĩ nổi tiếng ngoài đời thực nhưng lại mang gương mặt "lạ hoắc" trong game. Động tác của nhân vật uyển chuyển hơn, các múi cơ bắp và hình xăm được thể hiện chi tiết hơn và những giọt mồ hôi và các vệt máu từ vết thương khá giống thật giúp game chinh phục được người chơi.

Phần âm thanh với tiếng cổ vũ cuồng nhiệt của khán giả, tiếng bình luận sôi nổi của các bình luận viên giúp người chơi có cảm giác đang hòa mình vào các trận đấu thật sự. Phần nhạc nền mang phong cách metal sôi động càng giúp truyền tải không khí cuồng nhiệt và phấn khích của game hiệu quả.

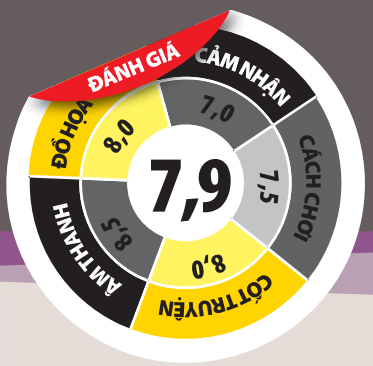
KHẲNG ĐỊNH NGÔI VUA

Tuy vẫn còn những điểm yếu chưa khắc phục nhưng những ưu điểm của UFC10 vẫn tỏ ra vượt trội đủ để trở thành một tựa game hay. Trong bối cảnh các game song đấu mô phỏng võ đài tự do ít cả về chất là lượng thì UFC10 dễ dàng khẳng định ngôi vua không thể lay chuyển, chí ít là trong một khoảng thời gian dài nữa.

TIỂU LÝ

PHÁT HÀNH: Aksys Games | PHÁT TRIỂN: Idea Factory | THỂ LOẠI: Nhập vai chiến thuật | HỆ MÁY: Xbox 360, PS3 | NGÀY PHÁT HÀNH: 27/04/2010 | ESRB (TUỔI): Teen

RECORD OF AGAREST WAR



CUỘC CHIẾN AGAREST

Thể loại game nhập vai pha trộn chiến thuật theo lượt, với các đại diện tiêu biểu như Fire Emblem hay Front Mission, vốn là "món ăn" khá ưa thích với các game thủ châu Á, nhất là Nhật Bản. Agarest là một game như vậy.

Cuộc chiến xuyên thế hệ

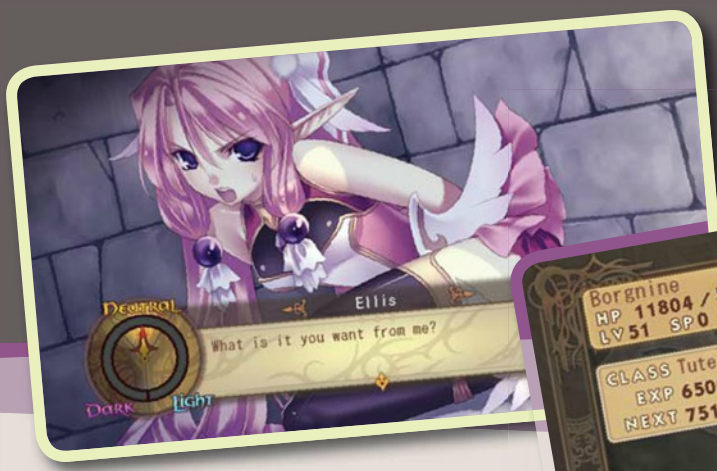
Ấn tượng đầu tiên về RAW là một game mang đầy đủ những đặc thù tiêu biểu của dạng game nhập vai-chiến thuật phong cách Nhật Bản: một câu chuyện thần thoại mang nhiều màu sắc lãng mạn, đồ họa đậm chất anime cùng lối chơi ứng dụng những nét truyền thống của chiến thuật theo lượt.

Cốt truyện của game không lấy gì đặc biệt lắm, với mô-típ rất quen thuộc: người chơi vào vai một người hùng cùng với những đồng đội của mình lên đường phiêu lưu trong một thế giới ảo tưởng (trong game mang tên Agarest), nơi không chỉ có loài người mà còn tồn tại nhiều chủng loài tưởng tượng khác.

Bạn có đến… 5 nhân vật chính, thuộc 5 thế hệ nối tiếp nhau, khởi đầu là Leonhatdt. Trên đường phiêu lưu, Leonhardt sẽ gặp gỡ và kết thân với nhiều nhân vật nữ khác nhau. Ở cuối mỗi chương, ai có quan hệ sâu đậm nhất sẽ trở thành vợ của bạn. Cuộc hôn nhân sẽ sinh ra nhân vật chính cho chương tiếp theo và cứ thế trải dài qua 5 thế hệ. Điều thú vị là những người con cháu này sẽ có ngoại hình khác nhau tùy theo mẹ của họ là ai, cũng như có thể thừa hưởng được những sức mạnh và kỹ năng từ cha mẹ của mình. Có thể nói, đây là một trong những khía cạnh hấp dẫn và đặc sắc nhất trong lối chơi của game, cung cấp cho người chơi nhiều khả năng định đoạt tính chất cho nhân vật chính tiếp theo.

Tuyệt chiêu phong phú và đẹp mắt

Nhìn chung, lối chơi cơ bản không có gì mới mẻ. Tâm điểm tạo nên đặc sắc cho các trận chiến là những tuyệt chiêu phối hợp rất đẹp mắt. Các nhân vật không chỉ có thể tự tạo nên tuyệt chiêu khi kết hợp các chiêu riêng lẻ của bản thân mình, mà còn có thể kết hợp với các nhân vật khác khi đứng trên những ô đặc biệt tạo nên chuỗi tấn công liên hoàn (Linked Attack) đầy ấn tượng. Đó là chưa kể mỗi người lại có thêm những tuyệt chiêu cực kỳ mạnh mẽ Extra Skill dựa trên điểm SP, tích lũy dần theo tiến trình của trận đấu. Nhờ sự kết hợp đủ loại các chiêu thức này mà game



đã tạo ra đến hàng trăm tuyệt chiêu phối hợp liên hoàn khác nhau, ứng với sự liên kết của nhiều nhân vật khác nhau. Số lượng cực nhiều, hiệu quả và hiệu ứng của mỗi chiêu đều rất đẹp mắt nên có thể nói, đây là đặc trưng sáng giá nhất trong các trận chiến của RAW.

Tuy nhiên, nếu các nhân vật chính có thể liên kết nhau thì kẻ thù cũng làm được điều tương tự với quyền uy không hề kém cạnh. Hơn nữa, để có thể tung ra được chiêu thức đẹp mắt như trên, người chơi phải cần không ít thời gian thỏa các điều kiện như đứng đúng ô, tích lũy đủ điểm... tùy theo dạng tuyệt chiêu. Vì thế, để thưởng thức các trận đấu theo đúng nghĩa hấp dẫn của chúng là điều không dễ dàng, vừa mất thời gian mà có khi chưa kịp tung ra đã bị kẻ thù "dập tơi bời". Trong những trận chiến bình thường, chắc chắn đa phần người chơi sẽ tìm cách "hạ gục nhanh tiêu diệt gọn" hơn là cất công tích lũy điều kiện để thưởng thức các chiêu thức đẹp mắt. Mà nếu đi theo phương thức chơi bình thường, các trận chiến lại tỏ ra khá tẻ nhạt khi bạn cứ phải lặp lại những hành động như chọn vị trí, chọn hướng, chọn đối thủ, chọn chiêu đánh… cứ thể xoay vòng y hệt cho mỗi nhân vật, mỗi lượt đi. Có thể nói, nếu không có những tuyệt chiêu đẹp mắt đa dạng như đã nói, các trận chiến trong RAW sẽ "hiện nguyên hình" lối chơi chậm chạp và lặp đi lặp lại đến mức… buồn ngủ.

Đậm chất anime/manga

Là một game thuần chất Nhật Bản nên cũng không ngạc nhiên lắm khi RAW sử dụng chế độ đồ họa 2D phong cách anime/manga. Những màn đối thoại đi theo đúng đặc trưng của dạng game dating-sim, hiển thị chân dung nhân vật và hộp thoại bên dưới. Chất lượng những hình ảnh này của game phải nói là xuất sắc với những mô hình nhân vật đẹp mắt (đặc biệt là các nhân vật nữ), ấn tượng và mang độ chi tiết cao (game còn cho phép bạn tắt hết hộp thoại để chiêm ngưỡng các bức hình nhân vật một cách trọn vẹn nhất). Tuy nhiên, cách thể hiện trượt camera chuyển từ nhân vật này sang nhân vật khác khi đối thoại, thay vì chỉ cần cho biến mất và hiện ra, có thể gây "mệt mắt" cho người chơi và làm chậm đi nhịp độ game. Các nhân vật khi chiến đấu thể hiện dưới dạng hình ảnh "chibi" (người thu nhỏ) cũng khá dễ thương. Tuy nhiên, môi trường trong các trận đấu, cũng như trong các khu vực thám hiểm, dù được thể hiện bằng 3D nhưng lại khá sơ sài, đơn điệu, lặp đi lặp lại một cách nhàm chán.

Tuy đồ họa của RAW vẫn có "những hạt sạn" thì mảng âm thanh lại hoàn thành khá tốt vai trò của mình. Nhạc nền, như truyền thống của các game Nhật, là những bản nhạc không lời được biên soạn khá kỹ với những giai điệu rất "bắt tai" và phù hợp với bối cảnh, đặc biệt nhạc nền khi chiến đấu có nhịp điệu nhanh tạo nên sự phấn khích cho người chơi. Các màn đối thoại đều được lồng tiếng hoàn toàn nhưng điều đáng chú ý là toàn bằng… tiếng Nhật. Về mặt này thì cũng hơi "nhạy cảm" khi có bạn sẽ không thích vì nghe chả hiểu gì mà phải đọc phụ đề, tuy nhiên chắc chắn cũng có không ít game thủ sẽ cảm thấy thích thú vì "như vậy mới đồng điệu trọn vẹn với đồ họa phong cách anime chứ".

Với thời lượng dài, tiết tấu game lại khá chậm và đồ họa đa phần là 2D, có thể nói RAW thuộc vào thể loại game ít thu hút game thủ quan tâm, tính trên phạm vi thế giới. Tuy nhiên, ở Việt Nam thì các game thủ đam mê thể loại này là không ít. Vì vậy, dù vẫn còn những điểm chưa thực sự hoàn thiện, nhưng với những đặc trưng rất hấp dẫn và độc đáo như kho tuyệt chiêu phong phú, đẹp mắt và nhất là pha trộn phong cách của dạng game dating-sim, RAW là một game nhập vai chiến thuật không nên bỏ qua.

MAI LONG

ƯU
- Pha trộn độc đáo đặc thù của dạng game "hò hẹn".
- Các tuyệt chiêu phối hợp rất đa dạng và bắt mắt.
- Đồ họa và âm thanh đáng hài lòng.

KHUYẾT
- Tiết tấu game khá chậm.
- Đồ họa môi trường chiến đấu còn sơ sài, đơn điệu.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

MỜI BẠN THAM GIA
BÌNH CHỌN
TRỰC TUYẾN

Tại **www.pcworld.com.vn/binhchon**
& **www.thegioigame.vn**

01 Giải đặc biệt: sản phẩm trị giá **20.000.000 VNĐ**

01 Giải nhất: sản phẩm trị giá **15.000.000 VNĐ**

01 Giải nhì: sản phẩm trị giá **10.000.000 VNĐ**

CƠ HỘI TRÚNG CÁC GIẢI THƯỞNG CÓ GIÁ TRỊ KHI THAM GIA BÌNH CHỌN

01 Giải ba: sản phẩm trị giá **5.000.000 VNĐ**
và nhiều sản phẩm giá trị khác của các nhà tài trợ

SẢN PHẨM CNTT-TT ƯA CHUỘNG NHẤT 2010
từ ngày **20/04/2010** đến ngày **31/05/2010**

GIẢI PHÁP CNTT-TT HAY NHẤT 2010
từ ngày **03/05/2010** đến ngày **20/06/2010**

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ, THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT
từ ngày **25/04/2010** đến ngày **10/06/2010**

Để biết thêm chi tiết chương trình bình chọn, vui lòng liên hệ:
Lê Ngọc Thảo Uyên
Phụ Trách tiếp thị
T: (08) 3930 4324. Ext: 166
F: (08) 3930 4338
Email: uyenlnt@pcworld.com.vn

Liên hệ tài trợ:
Đồng Thị Phương Thảo
Phụ trách dự án
T: (08) 3930 4324. Ext: 155
F: (08) 3930 4338
Email: thaodtp@pcworld.com.vn

Tài trợ chính: Microsoft® Your potential. Our passion.™
Tài trợ vàng: LINKSYS® by Cisco | Kingston TECHNOLOGY www.kingston.com/asia
Tài trợ truyền thông: SAMSUNG TURN ON TOMORROW
Tài trợ bạc: D-Link Building Networks for People | Genius | acer
Đồng tài trợ: VIVOTEK www.vivotek.vn | COOLER MASTER | eset www.eset.com.vn | DrayTek | ZyXEL | AcBel | Thermaltake

TỐC ĐỘ MỜ ẢO

BLUR

Hãng game Bizarre Creations, có trụ sở tại Anh, là một trong những tên tuổi hàng đầu trong làng phát triển game đua xe, với loạt game danh tiếng Project Gotham Racing (PGR) dành riêng cho Xbox và Xbox 360. Sau khi được Activision mua lại, Bizarre Creations không còn sở hữu thương hiệu kia nữa (do Microsoft nắm bản quyền) và phải tạo ra thương hiệu game đua xe mới. Và kết quả là Blur được tung ra vào tháng 5 vừa qua và xuất hiện đủ trên các hệ máy PC, Xbox 360 và PS3.

BLUR	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Bizarre Creations
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	25/5/2010
ESRB (TUỔI)	Teen

Nếu đã chơi các game PGR, hẳn bạn còn nhớ đây là loạt game quy tụ các siêu xe hàng đầu, đòi hỏi người chơi có kỹ năng lái xe điêu luyện trong khung cảnh các thành phố nổi tiếng được xây dựng trên nền đồ họa rất đẹp mắt và giống thật. Blur cũng có một số điểm tương đồng như vậy, tuy nhiên game lại nhấn mạnh ở một sự khác biệt lớn: đua xe chiến đấu. Nói một cách khác, Blur giống như một sự hòa trộn giữa PGR và… Mario Kart (hay Zing Speed, BoomSpeed nếu bạn nào có chơi game online). Mục tiêu trong Blur của người chơi không chỉ là lái xe sao cho giỏi, cho điêu luyện, mà còn phải chiến đấu quyết liệt với các đối thủ khác mới mong giành chiến thắng trong các chặng đua.

Ưu tiên hàng đầu: Làm chủ chiếc xe

Phần chơi đơn trong Blur được thể hiện khá đơn giản, bao gồm nhiều cụm màn đua liên tiếp nhau, kết thúc mỗi cụm bao giờ cũng là một màn đối đầu 1 chọi 1 với tay đua "nắm trùm" cụm đua đó. Các nội dung đua không có gì mới lạ và phải nói là khá ít. Chỉ bao gồm Race (đua theo vòng), Checkpoint (đua tính giờ) và Destruction (tiêu diệt đối phương trong thời gian giới hạn). Như vậy, nếu tính luôn các màn đấu trùm 1 chọi 1 thì Blur chỉ có vỏn vẹn có 4 dạng đua. Tuy nhiên, bù vào đó game đưa ra nhiều thử thách trong các màn đua để "giữ chân" người chơi. Blur có 2 loại đơn vị để bạn mở thêm các nội dung mới. Đầu tiên là Light, số điểm có được khi hoàn thành mục tiêu chính của từng màn đua (như đạt 3 thứ hạng đầu hay tiêu diệt đủ số đối thủ quy định…). Thu thập đủ điểm Light sẽ giúp bạn mở thêm các vòng đua tiếp theo.

Đơn vị thứ 2 là Fan (số lượng người hâm mộ), gắn liền với các nhiệm vụ phụ trong mỗi màn đua nhưng lại cực kỳ quan trọng. Vì tích lũy điểm này sẽ giúp bạn lên cấp, từ đó mở thêm nhiều chiếc xe mới. Để có được điểm Fan, bạn phải chứng tỏ mình là một tay đua thượng thừa với các màn lái xe điêu luyện, các đòn tấn công chính xác và né tránh, đỡ đòn của đối phương một cách ngoạn mục. Ngoài ra, bạn còn có thêm điểm Fan khi thực hiện các nhiệm vụ phụ như Fan Run (chạy qua đủ các cổng ánh sáng xuất hiện khi kích hoạt) hay Fan Demand (những yêu cầu đặc thù như thực hiện một cú lết bánh ngoạn mục hay né tránh thành công chiêu tấn công nào đó). Nói chung, điểm Fan trong Blur khá giống với hệ thống điểm Kudo trong loạt game PGR, khi đòi hỏi ở người chơi khả năng chơi game điêu luyện hơn là chỉ chăm chăm chạy cho nhanh để cán đích sớm.

ƯU ĐIỂM:
- Lối chơi khá kịch tính, hấp dẫn
- Sử dụng các thương hiệu xe nổi tiếng có thật
- Hiệu ứng bắt mắt
- Chơi mạng rất vui.

KHUYẾT ĐIỂM:
- Các nội dung đua quá ít
- Đồ họa cảnh quan chưa thực sự ấn tượng.

ESRB (Nội dung):
- Bạo lực Nhẹ.

Căng thẳng trước thử thách khó khăn

Để có thể đối đầu với các trùm cuối mỗi cụm màn đua, bạn cần phải hoàn thành tất cả các yêu cầu của nhân vật trùm đó. Đây cũng một dạng khác của các loại nhiệm vụ mà bạn cần phải hoàn thành. Những yêu cầu của các trùm thường khá khó khăn như hoàn thành một màn đua với số điểm Fan vượt trội hay hạ gục một số lượng xe yêu cầu với một chiêu tấn công nào đó. Nhìn chung, dù số lượng kiểu đua khá hạn chế nhưng game cũng "gỡ gạc" bằng cách đưa ra khá nhiều loại thử thách đa dạng để tạo sự hứng thú cho người chơi. Tuy nhiên, cũng phải nói luôn là do có nhiều nhiệm vụ khá "khó xơi", hơn nữa nhiều màn đua lại quy tụ đến 20 xe khiến bạn phải vất vả lắm mới leo lên được những thứ hạng đầu, nên có thể nói phần chơi đơn trong Blur có độ thử thách khá cao, ngay cả trong chế độ Medium cũng đủ khiến bạn phải chơi đi chơi lại nhiều lần mới có thể qua nổi một màn đua.

Một trong những đặc điểm khiến Blur có độ khó cao, nhưng ngược lại cũng tạo cho game tính hấp dẫn riêng, đó là khả năng chiến đấu. Game cung cấp cho các tay đua kha khá các loại vũ khí, hiển thị dưới dạng các biểu tượng xuất hiện giữa đường đua, khi "ăn" vào là có thể sử dụng. Mỗi tay đua có thể tích lũy 3 tuyệt chiêu khác nhau, cùng với các tùy chọn sắp xếp thứ tự hay bỏ bớt ra để "ăn thêm" món khác, từ đó tạo nên những chiến thuật chiến đấu khá đa dạng. Các tuyệt chiêu tấn công gồm có phóng tên lửa tầm mục tiêu, bắn đạn, đặt bom cản phá kẻ truy đuổi, tạo bẫy sấm sét trên đường đua (mà chính bản thân người đặt bẫy cũng có thể… dính), gây chấn động hất văng các đối thủ đang so kè xung quanh. Phòng thủ thì có màn chắn tạm thời, khả năng sửa chữa "bơm máu" và tuyệt chiêu Nitro tăng tốc nhanh. Nhìn chung những tuyệt chiêu này không mới mẻ gì lắm, nếu không nói là kém phần đa dạng so với những game đua xe chiến đấu dạng "casual" như Mario Kart. Tuy nhiên, những hiệu ứng bắt mắt, cũng như khả năng thể hiện độ hư hỏng của các chiếc xe khi "dính đòn" cũng đủ tạo nên sự phấn khích, hào hứng cũng như không kém phần căng thẳng cho người chơi. Cũng vì khía cạnh này mà nếu có dịp chơi online, bạn sẽ cảm nhận được hết vẻ hấp dẫn và thử thách của Blur khi so tài cùng bạn bè, mà như đã nói bên trên, game hỗ trợ đến 20 tay đua trong một màn chơi, dư sức tạo nên những cuộc đua náo nhiệt tột cùng.

Xe đẹp, hiệu ứng "đã mắt"

Đồ họa luôn là điểm mạnh trong các game đua xe của Bizarre Creations. Với Blur, đương nhiên hãng cũng không hề xem nhẹ vấn đề này. Một trong những khía cạnh nổi bật nhất chính là các hiệu ứng và mô hình những chiếc xe. Mang phong cách đua xe chiến đấu đậm chất arcade, nên Blur sử dụng khá nhiều tông màu sặc sỡ khác nhau. Các hiệu

ứng chiêu thức cũng rất bắt mắt, đặc biệt là các pha trúng đạn của các chiếc xe, luồng không khí lan tỏa của chiêu gây chấn động hay các tia sét sáng lòa giăng tỏa trên đường đua. Việc thể hiện sự hư hỏng của các chiếc xe cũng rất tốt với tình trạng dần dần nặng hơn khi bị trúng đòn hay va đụng nhiều, như vỡ kính, móp méo, rớt cả thanh chắn bùn hay lốp xe bị nổ, khiến mâm xe chạm đường đua gây ra những tia lửa "xoèn xoẹt". Tuy nhiên, có thể thấy rõ do tập trung thể hiện các hiệu ứng, các màn va chạm nên có lẽ nhà sản xuất hơi "qua loa" đối với môi trường xung quanh. Dù vẫn dựa trên những địa điểm có thật, nhưng xét về độ chi tiết y như thật trong các phiên bản PGR thì môi trường trong Blur đơn điệu và độ chi tiết giống thật kém khá xa.

Là game đua xe chiến đấu tàn phá "banh ta lông" như vậy, nhưng thật đáng khen khi các chiếc xe trong Blur đều là những thương hiệu nổi tiếng có thật, điều mà hiếm game đua xe chiến đấu nào có được. Do đặc thù của gameplay đòi hỏi tốc độ và sự dẻo dai, nên chủ yếu là các chiếc xe thể thao coupé 2 cửa, xe "cơ bắp" và xe địa hình 2 cầu hầm hố. Được chia thành 4 cấp từ xe trung bình đến cao cấp, Blur quy tụ những tên tuổi hết sức nổi tiếng như Ford, Chevrolet, Nissan, Dodge, Hummer, Audi, Mercedes, BMW và cả những siêu xe hàng hiếm như Koenigsegg… Bộ sưu tập vài chục chiếc xe của Blur thật ra cũng chưa hẳn là nhiều, nhưng cũng là khá đủ đối với các fan đam mê tốc độ vốn luôn thích những chiếc xe hơi tốc độ và mạnh mẽ nhất.

Công bằng mà nói, Blur vẫn chưa đạt đến tầm một game đua xe hàng đầu như PGR đã làm được, chủ yếu là ở môi trường kém chi tiết, cũng như lối chơi chưa thực sự có nhiều đột phá mới mẻ. Tuy nhiên, ít nhất game cũng đã gầy dựng cho mình một phong cách riêng khi đem được những chiếc xe nổi tiếng hàng đầu thế giới vào "đấu đá nhau tưng bừng". Nếu không quá bận tâm đến phần chơi đơn có phần hơi đơn điệu do ít nội dung mới và môi trường chưa thực sự xuất sắc thì không có lý do nào bạn phải bỏ qua Blur, game đua xe có lối chơi (đặc biệt là chơi mạng) hào hứng và thử thách nhất trong thời gian gần đây.

PHƯƠNG MAI

LÝ GIẢI SỰ THÀNH CÔNG CỦA KIẾM TIÊN

Sau gần một tháng Closed Beta (22/5/2010), trò chơi nhập vai trực tuyến thuộc thể loại tiên hiệp giả tưởng Kiếm Tiên đã tạo một dấu ấn tốt đẹp trong lòng cộng đồng game thủ với một bản game khá hoàn hảo cùng nhiều hoạt động ưu đãi cho người chơi. Một khởi đầu suôn sẻ của Kiếm Tiên đã thắp lên "ngọn lửa hi vọng" cho thị phần game 3D Việt vốn đang bỏ ngõ khi người chơi đã không còn "ngại" với dòng game này nữa.

GIÁ TRỊ TỪ BẢN THÂN GAME

Xét trên bình diện chung, với thể loại Tiên hiệp giả tưởng, Kiếm Tiên không có nhiều bước đột phá hay "vượt trội" so với các trò chơi khác cùng thể loại bởi hiện nay thị trường game Việt không thiếu các siêu phẩm 3D trên thế giới. Tuy nhiên, Kiếm Tiên đã "chiếm cảm tình" của người chơi "ngay từ cái nhìn đầu tiên" bởi sự thân thiện và thuận tiện của mình. Với bản cài chỉ nặng 1,5GB và chạy được trên cả máy tính có cấu hình thấp (PentiumIII, Ram 256MB) mà vẫn đảm bảo được đồ họa 3D, Kiếm Tiên đã phá vỡ rào cản "game nặng, kén máy tính" – vấn đề mà các trò chơi cùng thể loại khác đang còn loay hoay tìm cách khắc phục.

Nhà phát hành (NPH) VNG đã tỏ ra khá hiểu lòng game thủ khi đưa về một trò chơi 3D có nội dung thần thoại, tiên hiệp và có dáng dấp quen thuộc của các siêu phẩm điện ảnh Hollywood mà cách chơi đơn giản. Những gì đã thể hiện trong phiên bản Closed Beta cho thấy, người chơi có thể dễ dàng thực hiện tính năng và nhiệm vụ trong game trong bước khởi đầu.Trong chuyến phiêu lưu, game thủ được trang bị các vật phẩm hỗ trợ, auto cùng hệ thống thú nuôi, thú cưỡi hùng hậu,… Không những thế, người chơi có thể thay đổi tuyến nhân vật, lai tạo thú nuôi, di chuyển xuyên không gian, thời

Chúa tể rồng - một Boss độc đáo của Kiếm Tiên

Danh Long Đế - Boss thú vị của tân thủ Kiếm Tiên

Khu chợ sầm uất trong Kiếm Tiên

gian và đến rất nhiều địa điểm nổi tiếng trên thế giới cũng như trong huyền thoại.

KHI NPH NGHĨ CHO GAME THỦ

Ngoài những giá trị từ bản thân game mang lại, một yếu tố quan trọng nữa là sự quan tâm, chăm sóc của NPH VNG dành cho game thủ. Ngay từ phiên bản Alpha Testing (10/5 – 20/5/2010), một chương trình cài game trúng thưởng đã mở ra cho người chơi hàng trăm cơ hội may mắn sở hữu những món quà kỹ thuật số và vật phẩm trong game. Đến khi game Closed Beta (22/5/2010), hơn 150.000 Tiên Thủ Lệnh – vật phẩm hỗ trợ tặng thưởng theo từng nhóm cấp độ cho nhân vật cũng được gửi tới cộng đồng game thủ khắp cả nước. Khi Thương thành – trung tâm mua sắm trong game mở của không lâu, NPH đã ra mắt một chương trình ưu đãi khi đến 25% khi chuyển đổi từ Zing Xu sang Nguyên Bảo (đơn vị tiền tệ trong game) từ 10 – 23/6/2010.

Sự "song hành" của NPH trên mỗi bước đường của người chơi còn thể hiện ở việc: "nhu cầu đến đâu, đáp ứng đến đó". Tại thời điểm Alpha Testing, NPH VNG hạ nhiệt "con sốt tài khoản" Kiếm Tiên bằng cách thêm 10.000 tài khoản và cuối cùng "thả cửa" bằng VNG Passport trong 02 ngày thử nghiệm game cuối cùng. Khi game Closed Beta, do sự phát triển quá nhanh của các nhân vật trong game, NPH đã kịp thời gỡ bỏ rào cản cấp 60 cũng như cập nhật nhanh chóng một loạt tính năng mới như: Chiến trường Thượng Cổ, ra mắt trang bị Linh Hồn cấp 60, tính năng tẩy điểm PK, ba phó bản: Động Sương Mù, Giam Hồn Huyệt và Thời Không Huyễn Cảnh. Đây đều là những tính năng được game thủ mong chờ. Hiện Ban điều hành Kiếm Tiên đang nỗ lực khắc phục các sự cố cuối cùng để ra mắt bản Open Beta chất lượng và có nhiều cập nhật mới vào đầu tháng 07/2010.

Với hơn 40.000 CCU (người đăng nhập và chơi game cùng lúc) trong thời điểm hiện tại, chưa thể khẳng định Kiếm Tiên đã thành công nhưng đây thực sự là con số đáng mơ ước của bất kỳ game 3D nào hiện nay. Với sự lên ngôi của trò chơi này, thị phần game 3D trong nước hoàn toàn tin tưởng vào một tương lai khởi sắc.

Trang chủ Kiếm Tiên: **http://kiemtien.zing.vn.**

ĐỨC THANH

Ông Trịnh Tuấn Hải
Giám đốc Sản phẩm Game Kiếm Tiên:

"NHU CẦU GAME THỦ ĐẾN ĐÂU, KIẾM TIÊN SẼ ĐÁP ỨNG ĐẾN ĐÓ"

Để hiểu thêm về lộ trình phát triển của trò chơi 3D tiên hiệp giả tưởng này, mời các bạn đọc cùng gặp gỡ ông Trịnh Tuấn Hải – Giám đốc sản phẩm Game Kiếm Tiên để nghe những chia sẻ mới nhất:

PV: Ông có thể cho game thủ được biết, Kiếm Tiên sẽ Open Beta (OB) trong thời gian nào? Bản OB có nét gì mới? Các nhân vật đang chơi game có bị reset cấp độ không?

Ông Trịnh Tuấn Hải: *Sau giai đoạn Closed Beta khá thành công, dự kiến trong tháng 07/2010, Kiếm Tiên sẽ chính thức bước vào phiên bản OB và vẫn giữ nguyên cấp độ game thủ. Người chơi có tiếp tục phát triển nhân vật của mình lên những cấp cao hơn. Trong phiên bản này, game sẽ ra mắt những tính năng cấp cao hơn cũng như tiếp tục mở rộng giới hạn đẳng cấp. Các phụ bản (bản đồ luyện quái) mới, hệ thống nhiệm vụ cấp 8x, tính năng Công hội dành cho tập thể người chơi và cả tính năng lai tạo thú nuôi, thú cưỡi… lần lượt sẽ ra mắt cộng đồng game thủ trong thời gian tới. Đến với Kiếm Tiên, người chơi sẽ luôn có những thử thách mới mẻ để khám phá.*

PV: Ngoài những tính năng trong game, Kiếm Tiên có ưu đãi gì cho game thủ trong thời gian tới?

Ông Trịnh Tuấn Hải: *Một trong những tiêu chí hoạt động của Kiếm Tiên là luôn theo sát nhu cầu game thủ để có những sự hỗ trợ tốt nhất. Tương ứng với những tính năng trong game, trong thời gian sắp tới, trò chơi này sẽ thường xuyên có những ưu đãi dành cho game thủ. Tin chắc là tất cả các đối tượng game thủ đều hào hứng và hài lòng với các sự kiện, chương trình này.*

PV: Ông kỳ vọng gì về ngôi vị Kiếm Tiên trên thị phần game online 3D?

Ông Trịnh Tuấn Hải: *Với khoảng 40.000 CCU (người đăng nhập và chơi game cùng lúc), Kiếm Tiên đã trở thành game 3D có số người chơi đông nhất trên thị trường. Tất nhiên là chúng tôi kỳ vọng game sẽ giữ vững vị trí này và thậm chí là phát triển hơn nữa khi bước vào phiên bản OB. Ban điều hành game sẽ nỗ lực hơn nữa để mang đến cho cộng đồng game thủ một trò chơi hấp dẫn cùng những dịch vụ hậu mãi tốt nhất. Nhu cầu game thủ đến đâu, Kiếm Tiên sẽ đáp ứng đến đó.*

PV: Xin cảm ơn ông.

Ông Trịnh Tuấn Hải: *Cảm ơn quý độc giả.*

TÊN GAME: Racquet Sports Party
THỂ LOẠI: Thể thao
PHÁT HÀNH: Ubisoft
PHÁT TRIỂN: Ubisoft
NGÀY PHÁT HÀNH: 09/03/2010
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: Wii

Racket Sports Party

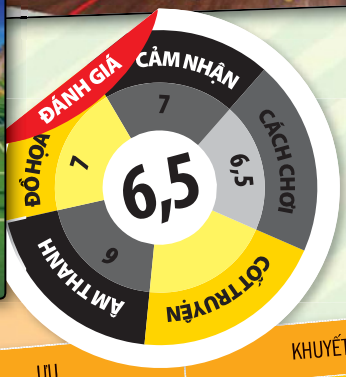
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

CÙNG CHƠI QUẦN VỢT

Một trong những tựa game nói về những môn dùng vợt (racket), Racquet Sports Party thật sự vui nhộn và hấp dẫn nhưng vẫn thiếu chút chiều sâu trong lối chơi để có thể so sánh với đàn anh là Wii Sports của Nintendo.

Racquet Sports Party là tựa game thể thao tổng hợp trên hệ máy Wii do Ubisoft phát triển, xoay quanh 5 bộ môn dùng vợt là quần vợt, cầu lông, quần vợt trong nhà, bóng bàn và quần vợt bãi biển. Được thiết kế theo phong cách casual, khi bắt đầu vào trò chơi bạn sẽ có cảm giác khá thân quen như trong Wii Sports: lựa chọn một nhân vật và tham gia hàng loạt các chế độ chơi thuộc 5 bộ môn trên. Do cả 5 môn đều dùng vợt, lối chơi của Racquet Sports Party không có quá nhiều khác biệt về cơ bản, bạn sẽ phải đánh bóng (hoặc cầu lông) sang sân đối phương và ghi điểm. Racquet Sports Party là một trong những tựa game ứng dụng công cụ MotionPlus của Wii, nhưng lại không mấy ấn tượng và chính xác như ở Wii Sports Resort của Nintendo. Khi gắn công cụ này vào Wii Remote, độ chính xác của các đường bóng cải thiện không đáng kể, và bạn hoàn toàn có thể chơi tốt Racquet Sports Party mà không cần công cụ này. Trò chơi cũng không yêu cầu thanh Nunchuk, chỉ cần tay cầm Wii Remote là bạn có thể tham gia hết các môn trong game. Đây có thể xem là một khuyết điểm đáng tiếc của Racquet Sports Party vì điểm hấp dẫn chính của các game thể thao trên Wii là sự chính xác trong các pha trình diễn. Một trong những tính năng điều khiển độc đáo khác của Racquet Sports Party là sử dụng camera ghi nhận chuyển động của Ubisoft gắn vào máy Wii, tất cả những gì bạn cần làm là đứng trước camera và thực hiện các động tác đánh.

Racquet Sports Party có 4 chế độ chơi chính là Quick Match, Around the World, Party Mode và Friendly. Hầu hết các chế độ chơi trong game đều hỗ trợ 4 người chơi với mô hình 2 đấu 2, và đặc biệt trò chơi sẽ hấp dẫn hơn rất nhiều khi đấu với người thay vì đấu với máy. Nếu là một người chơi các trò thể thao trên Wii kinh nghiệm, bạn sẽ thấy các trận đấu trong Racquet Sports Party khá dễ dàng, thậm chí khi đấu giải không có sự khác biệt giữa trận mở màn và trận chung kết trong giải đấu. Ở chế độ Quick



ƯU	KHUYẾT
» Hình ảnh trong sáng, bắt mắt. » Tổng hợp các môn thể thao dùng vợt độc đáo.	» Lối chơi quá đơn giản, không thể hiện đặc trưng các môn rõ nét. » Đồ họa và âm thanh trung bình.

Match, đây là chế độ cơ bản nhất cho người chơi thi đấu với nhau hoặc với máy. Around the World là chế độ thi đấu vòng quanh thế giới, ở mỗi khu vực bạn sẽ tham gia một giải đấu và đối đầu với nhà vô địch ở khu vực đó. Độ khó của Around the World thể hiện tuy rõ ràng hơn các chế độ khác nhưng nhìn chung vẫn tương đối dễ với những cựu binh của trò quần vợt trên Wii Sports. Các chiêu đánh bóng hay đánh cầu chỉ xoay quanh việc sử dụng Wii Remote và hai nút A, B. Tùy môn thể thao, A và B sẽ có tác dụng khác nhau. Ví dụ, ở môn quần vợt, nút A là dùng để chạy lên lưới, nút B là đánh bỏ nhỏ; thì đến môn cầu lông, nút A là nhảy đập cầu làm đối phương bất ngờ. Cũng giống như trò quần vợt trong Wii Sports, các pha đánh bóng trong Racquet Sports Party cũng có "tuyệt chiêu" riêng: nếu bạn đỡ bóng đúng lúc hoặc giao bóng khi ở vị trí thích hợp, đường bóng sẽ mạnh hơn và cực kỳ khó đỡ. Ngoài ra, tùy theo lực tay mà bạn có thể tạo nên những cú xoáy bóng (hay bỏ nhỏ trong cầu lông) làm đối phương bất ngờ.

Sự hấp dẫn giữa các bộ môn trong Racquet Sports Party là không đều nhau. Ngoài quần vợt đã khá quen thuộc, hai bộ môn cầu lông và bóng bàn thực sự không nổi bật bằng quần vợt trong nhà và quần vợt bãi biển. Môn cầu lông không quá thử thách và bóng bàn thì cũng diễn ra với tốc độ bình thường, đó là chưa kể ai cũng không làm khó được người chơi. Ở môn quần vợt trong nhà, điểm hấp dẫn nằm ở chỗ nó khá mới lạ và mang tính đối kháng cao hơn: hai người phải liên tục đánh bóng vào tường và không để bóng khi đến lượt mình đánh bị rơi đất hai lần. Về quần vợt bãi biển, luật chơi cũng khá giống cầu lông nhưng trái banh nặng hơn và khó đánh hơn. Nhìn chung, cách chơi giữa các môn khá giống nhau và thực sự không tạo nên được sự khác biệt đặc trưng. Điều này khiến Racquet Sports Party dễ dàng khiến người chơi nhàm chán vì cách chơi lặp lại khá nhiều lần.

Đồ họa trong Racquet Sports Party có tông màu tươi sáng và dàn nhân vật ngộ nghĩnh. Càng đi sâu vào game bạn sẽ mở khóa dần các sân đấu mới với nhiều cảnh quan khác nhau: hòn đảo nhiệt đới ngập nắng, rừng rậm Brazil xanh rì, sân cỏ hay phòng thi đấu chật kín khán giả... Sân đấu đa dạng trong game cũng góp phần tạo không khí thi đấu sôi động cho người chơi. Chỉ có một điều phàn nàn là nhạc nền trong game khá ít ỏi và lặp lại khá nhiều lần dù thi đấu ở nhiều quốc gia khác nhau.

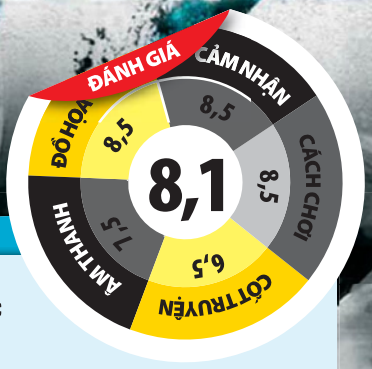
Với lối chơi tuy mới lạ với nhiều môn thể thao dùng vợt, Racquet Sports Party chỉ có thể hấp dẫn người chơi trong giai đoạn đầu, khi về sau trò chơi dần mất sự hấp dẫn do lối chơi quá đơn giản và thiếu thử thách. Cũng như đa số những trò chơi thể thao trên Wii khác, Racquet Sports Party chỉ thực sự phát huy được sự đặc sắc của mình khi có nhiều người chơi cùng thi đấu. Đây là tựa game khá thích hợp khi đông đủ bạn bè tụ họp cùng nhau chơi.

CẨM TÚ

PHÁT HÀNH: Aksys Games | PHÁT TRIỂN: Treasure | THỂ LOẠI: Hành động | HỆ MÁY: Wii | NGÀY PHÁT HÀNH: 27/06/2010 | ESRB (TUỔI): Teen

SIN & PUNISHMENT™ STAR SUCCESSOR

HIỂM HỌA KHÔN LƯỜNG



VỚI SIN AND PUNISHMENT: STAR SUCCESSOR, GAME THỦ CỦA THỂ LOẠI BẮN SÚNG HỒNG TÂM TRÊN WII CÓ THỂ THƯỞNG THỨC MỘT TỰA GAME CHẤT LƯỢNG KHÔNG KÉM GÌ DEAD SPACE: EXTRACTION, RESIDENT EVI: THE DARKSIDE CHRONICLES HAY THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL TRƯỚC ĐÂY!

Thuộc thể loại bắn súng hồng tâm nhưng cách xây dựng của Sin & Punishment: Star Successor (S&PSS) có vài điểm khác biệt so với những tựa game khác thuộc thể loại này. Đầu tiên là góc nhìn của nhân vật được áp hoàn toàn theo ngôi thứ ba. Do cách sắp đặt này mà ngoài việc dùng Wii Remote để điều chỉnh hồng tâm khi thực hiện những pha bắn súng vẫn thường thấy người chơi còn phải kết hợp Nunchuk để thực hiện việc né đòn.

Điểm hấp dẫn khác của S&PSS là bối cảnh chơi được thay đổi liên tục từ cảnh rừng núi hùng vĩ, trạm không gian bí ẩn cho đến đáy đại dương sâu thẳm. Tương ứng với từng bối cảnh chơi các game thủ sẽ được đụng trận và chạm trán với nhiều loại đối thủ khác nhau từ những ụ súng máy, tăng bóc thép tối tân đến những sinh vật hình thù như loài cá nhưng lại có khả năng bay lượn trong không trung.

Tuy chỉ vỏn vẹn kéo dài trong khoảng sáu giờ chơi nhưng giá trị chơi lại của S&PSS khá cao bởi lẽ ngoài việc tùy chọn cấp độ khó, game còn cho phép người chơi bắt cặp với một bạn chơi khác để hoàn thành các màn chơi. Song song đó, game cũng cung cấp thêm tính năng so điểm số trực tuyến với các bạn chơi khác để người chơi có thể biết được thứ hạng, khả năng của mình.

Đáp cánh trên hệ máy Wii có cấu hình khiêm tốn nhưng chất lượng hình ảnh của trò chơi vẫn đảm bảo được độ chi tiết cao và gam màu sáng đẹp và không bị hiện tượng trồi sụt khung hình ở những cảnh chơi có nhiều hiệu ứng cháy nổ phức tạp. Hiệu ứng âm thanh mô phỏng của game cùng nhạc nền cũng được đầu tư có chiều sâu. Bất cập duy nhất có thể phàn nàn ở S&PSS chính là góc quay thi thoảng bị chệch khỏi vị trí trung tâm của nhân vật hoặc xoay chuyển quá chậm khiến người chơi khó lòng quan sát được diễn biến nhanh dồn dập của game. Tuy nhiên, khuyết điểm này không ảnh hưởng quá nhiều đến chất lượng của S&PSS nên đây thực sự là tựa game đáng duyệt qua cho các game thủ Wii ở thời điểm này.

MINH HẰNG

ƯU

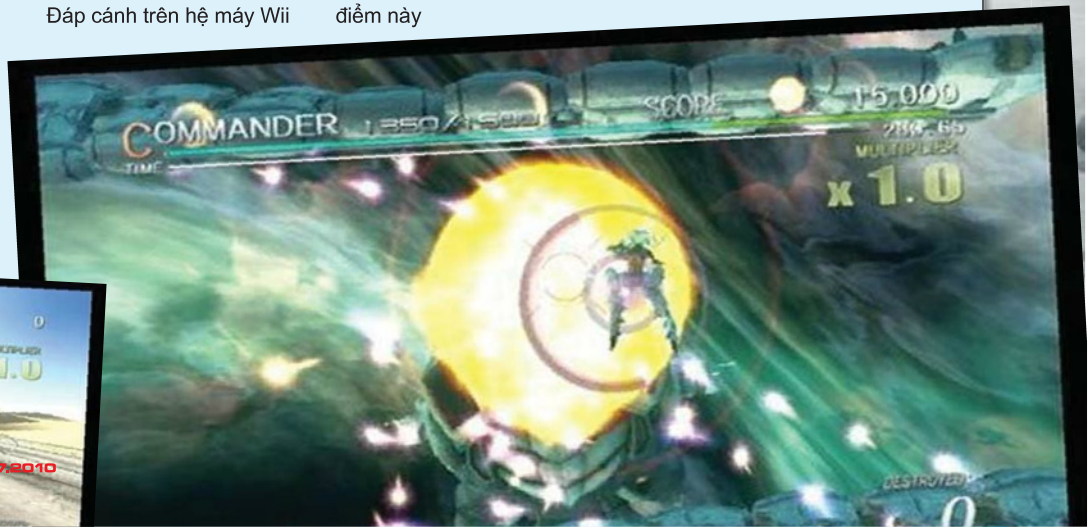
- Đồ họa bắt mắt.
- Nhiều phụ lục hấp dẫn để chơi lại.
- Âm nhạc được chọn lọc tốt và phù hợp diễn biến game.

KHUYẾT

- Góc quay còn bất cập.

ESRB (Nội dung)

- Máu, Bạo lực huyễn mộng, Ngôn từ bất kính nhẹ.

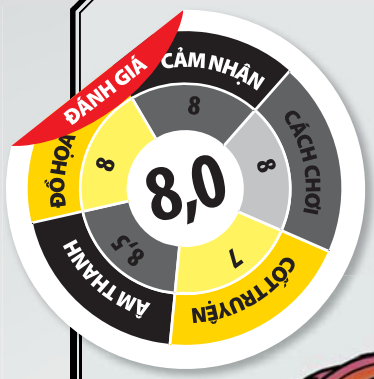


TÊN GAME: BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW
THỂ LOẠI: Hành Động/Nhập Vai
PHÁT HÀNH: D3 Publisher
PHÁT TRIỂN: Mistwalker/Tri-Crescendo
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/05/2010
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: NDS

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

BLUE DRAGON

HÀNH TRÌNH KHÁM PHÁ DỊ GIỚI



Kể từ khi rời khỏi Square, nhà thiết kế game Hironobu Sakaguchi luôn cố gắng tạo ra một thương hiệu khác đủ sức làm đối trọng với tượng đài Final Fantasy mà mình đã có công khai sinh. Cùng với studio Mistwalker trong khoảng thời gian 4 năm qua, ông đã tung ra hàng loạt tựa game nhưng không phải tất cả đều thành công như mong muốn. Chỉ có mỗi sêri Blue Dragon là tương đối dành được tiếng vang cùng với sự đầu tư nhiều hơn cả với 3 phiên bản liên tiếp ra đời trong thời gian ngắn. Khá ngạc nhiên là ở từng phiên bản, Sakaguchi-san lại đưa vào một thể loại khác nhau, từ nhập vai truyền thống Nhật Bản trong Blue Dragon, tới chiến thuật thời gian thực với Blue Dragon Plus và mới nhất là nhập vai hành động qua Blue Dragon: Awakened Shadow (AS). Có lẽ trong thời kỳ hiện nay khi các game nhập vai Nhật Bản đang "hụt hơi" trước làn sóng cách tân từ các game nhập vai phương Tây thì các nhà thiết kế game Nhật Bản đang phải tìm tòi con đường phát triển phù hợp cho các thương hiệu của mình. Và AS là một tựa game mang tính chất thử nghiệm như thế.

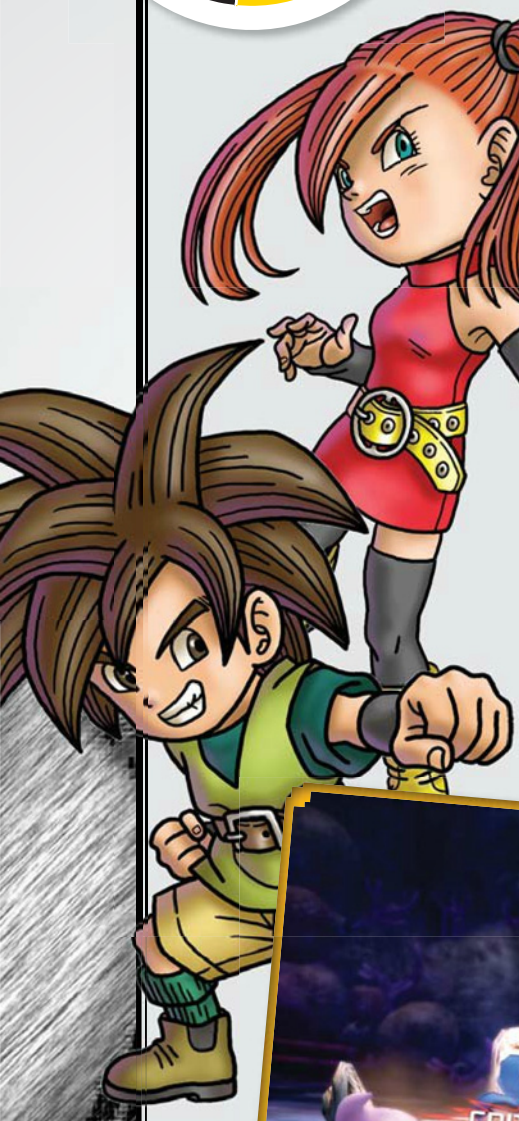
NGƯỜI ANCIENT TỈNH GIẤC

AS bắt đầu ở thời điểm 2 năm sau phiên bản Blue Dragon đầu tiên và 1 năm sau Blue Dragon Plus. Các nhân vật chính ở hai phiên bản trước đang sống trong cảnh thanh bình tại vương quốc Neo Jibral mới được tái thiết. Tất cả mọi người ở đây, kể cả những thường dân, đều đã khám phá và phát huy được sức mạnh của những chiếc bóng hộ mệnh (shadow) đầy quyền năng. Đột nhiên một ngày nọ, những người Ancient cổ xưa bắt đầu thức tỉnh sau giấc ngủ dài và tìm cách xâm nhập vào thế giới của những người hiện đại. Cùng lúc đó, một luồng ánh sáng kỳ lạ xuất hiện và cướp đi tất cả chiếc bóng của một người. Hàng loạt quái vật hùng mạnh từ dị giới xuất hiện đe dọa cuộc sống mọi người khi mà quyền năng tự bảo vệ của họ đã mất. Liệu những người Ancient có liên quan gì đến những hiện tượng kỳ lạ vừa xảy ra và mục đích thật sự của họ là gì? Câu trả lời chỉ có thể tìm thấy trong dị giới, thế giới tách biệt với con người nơi chứa đựng rất nhiều nỗi nguy hiểm…

NỖ LỰC LÀM MỚI MÌNH

Trong AS, người chơi thấy được những nỗ lực to lớn mà nhóm phát triển bỏ ra để cách tân dòng game này nhằm đem lại nguồn động lực mới thúc đẩy sự phát triển. Trước hết là "dàn sao" kỳ cựu từ 2 phiên bản trước như Shu, Jiro, Kluke… đã được đẩy xuống làm nhân vật phụ, thay vào đó nhân vật chính sẽ do người chơi tự tạo ra với chi tiết ngoại hình có thể lựa chọn từ các mẫu có sẵn do game cung cấp. Đây là yếu tố khá lạ nếu so với phong cách truyền thống của nhà thiết kế Sakaguchi vốn thường xây dựng game xung quanh các nhân vật chính được tạo sẵn, tuy nhiên điều này cũng đem lại cho bạn nhiều sự thú vị hơn khi được điều khiển nhân vật do chính tay mình tạo ra để tham gia vào một cuộc phiêu lưu đầy hấp dẫn.

Lối chơi nhập vai hành động của AS giúp đẩy nhịp độ game lên cao hơn hẳn so với các



Ba phiên bản với cách chơi khác nhau liên tiếp ra đời trong thời gian ngắn đã cho thấy nỗ lực to lớn nhằm tìm ra hướng phá triển và khẳng định tên tuổi Blue Dragon của studio Mistwalker. Tuy nhiên cả 3 phiên bản dù đã ở rất gần nhưng vẫn chưa đạt đến tầm siêu phẩm mà chỉ dừng lại ở mức những tựa game hay.

phiên bản trước. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật chính trong nhóm, những người còn lại sẽ do máy điều khiển. Hệ thống điều khiển được thiết kế thuận tiện và dễ dàng cả bằng bút cảm ứng hoặc các nút nhấn truyền thống. Trong các trận chiến, người chơi sẽ điều khiển nhân vật tấn công, né tránh và triệu hồi nguồn sức mạnh từ các chiếc bóng hộ mệnh để tung ra các tuyệt chiêu mạnh mẽ. Các nhân vật do máy điều khiển chiến đấu khá hiệu quả, tuy nhiên đôi lúc lại có những hành động không hợp lý và dư thừa khiến các trận chiến với những con trùm mạnh trở nên khó khăn hơn.

Yếu tố nhập vai được thể hiện rõ nét ở việc nhân vật cùng với chiếc bóng của mình tăng cấp độ và sức mạnh thông qua điểm kinh nghiệm thu được từ các trận chiến. Càng về sau chiếc bóng sẽ có được những quyền năng cực kỳ ấn tượng và hiệu quả. Hệ thống chế tác vũ khí và trang bị khá phong phú, khuyến khích người chơi lùng sục khắp mọi ngỏ ngách của game để thu thập được các nguyên liệu hòng làm ra những món đồ quý giá nhất.

AS sử dụng hệ thống nhiệm vụ liên hoàn để phát triển mạch truyện thay cho một cốt truyện tuyến tính giàu cảm xúc và kịch tính mang đúng thương hiệu Sakaguchi. Bước ra khỏi lối mòn quen thuộc của mình, có lẽ nhà phát triển game này mong muốn mang lại những trải nghiệm khác lạ đồng thời xây dựng lối chơi hướng đến yếu tố hỗ trợ nhiều người co-op chứ không bó buộc trong khuôn khổ một người chơi riêng lẽ nữa. Nhưng sự thay đổi chưa thể hiện hoàn toàn mà chỉ dừng lại ở mức nửa vời bởi hệ thống nhiệm vụ chưa thực sự có chiều sâu dẫn đến mạch truyện của game hơi nhạt và đứt quãng, chưa đủ sức lay động như nhiều người đã mong đợi.

Tuy nhiên cách thiết kế theo kiểu nhiệm vụ này giúp game có thể tiếp cận một trào lưu mới thịnh hành hiện nay là hỗ trợ lối chơi co-op. Với tính năng cho phép tối đa 3 người cùng tham gia vào một nhiệm vụ, AS giúp bạn có thêm cách khác khá thú vị để thưởng thức game cùng với những người bạn của mình. Được thiết kế khá tốt, phần chơi này là một điểm cộng giúp ghi thêm điểm cho AS.

HÌNH ÂM

Đồ họa của AS khá ấn tượng với hình ảnh được dựng trên nền 3-D đẹp mắt nhưng vẫn vận hành khá mượt mà, dù đôi chỗ số khung hình vẫn còn bị giảm. Các nhân vật được thiết kế mang đậm phong cách của họa sĩ Akira Toriyama, người nổi danh qua bộ truyện tranh Dragon Ball. Tuy nhiên do sức mạnh còn hạn chế của máy NDS nên hình ảnh hiển thị của game chưa thật sự rõ nét, nhất là đối với các khung hình có nhiều chi tiết.

Nếu như đồ họa của game có có điểm chưa thật sự ưng ý thì phần âm thanh của game lại hoàn toàn chinh phục mọi người. Dưới bàn tay tài hoa của nhà soạn nhạc Nobuo Uematsu, thương hiệu Blue Dragon đã được phát triển một dòng nhạc đặc trưng, mang tính xuyên suốt từ phiên bản đầu tiên đến phiên bản thứ 3. Sau Final Fantasy, có vẻ như Uematsu đã tìm được miền đất mới phù hợp để dồn tất cả tâm huyết và tài năng của mình vào.

CHƯA ĐƯỢC NHƯ KỲ VỌNG

Cũng như 2 phiên bản trước, AS vẫn chỉ dừng bước ở tầm một tựa game hay nhưng vẫn còn thiếu một chút để trở thành siêu phẩm, bất chấp mọi nỗ lực của nhà thiết kế Sakuguchi cùng studio Mistwalker. Có thể việc có được 3 phiên bản hay có thể là niềm mơ ước của bao kẻ khác, nhưng với Blue Dragon thì như thế vẫn là chút thất vọng bởi chưa đáp ứng được kỳ vọng của mọi người. Định mệnh đã an bài cho sêri game này không thể trở thành một tượng đài hay tài năng của Sakaguchi-san đã qua thời đỉnh cao? Hy vọng tất cả nhận định trên đều sai, và Blue Dragon sẽ chứng tỏ được giá trị thực của mình bằng một siêu phẩm trong thời gian tới. Hãy chờ xem nhé!

NGUYÊN QUÂN

ƯU	KHUYẾT	ESRB (Nội dung)
» Lối chơi nhập vai hành động hấp dẫn. » Hỗ trợ chơi co-op nhiều người. » Âm thanh nổi trội.	» Cốt truyện chưa đủ sức lay động.	» Hài hước thô tục. » Bạo lực huyễn mộng. » Chủ đề kích động nhẹ.

Tên game: Commander: Conquest of the Americas | **Thể loại:** Chiến lược | **Phát triển:** Nitro Games | **Phát hành:** Paradox Interactive | **Dự kiến phát hành:** 30/07/2010 | **Hệ máy:** PC

Chinh phục châu Mỹ

COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Năm ngoái, Nitro Games từng hé lộ họ sẽ tung ra một chuỗi các tựa game chuyên về thương mại và chiến tranh trên biển thời… thuyền buồm. Đi tiên phong chính là East India Company. Kẻ kế nhiệm, tưởng chừng như đã bị "bắt chết" với cái tên West India Company ngay từ những ngày đầu dự án, song do đội ngũ làm game nhận thấy đề tài châu Mỹ rộng lớn hơn nên đã mở rộng sang vấn đề chiếm đoạt và làm chủ tài nguyên các vùng lãnh thổ, sản xuất và vận chuyển hàng hóa sang châu Âu hoặc tới những vùng lãnh thổ khác. Vì thế, game phải đổi tên theo, trở thành Commander: Conquest of the Americas (CotA) mang nét "phá cách" dù mới là phiên bản thứ 2 trong chuỗi nói trên.

CotA sẽ khởi đầu ở đầu thế kỷ 16 và kéo dài tới năm 1774, khi cuộc chiến giành độc lập ở Mỹ bắt đầu bùng nổ. Ở vạch xuất phát, sẽ có 7 cường quốc châu Âu chiếm đóng thuộc địa. Bản đồ "thế giới mới" sẽ trải dài từ vịnh Hudson ở phía bắc cho tới vùng biển Caribê ở phía nam, bố trí rất nhiều vị trí xuất phát tạo sự đa dạng cho người chơi tùy chọn. Trong khoảng thời gian đó, người chơi cần thiết lập những mối quan hệ chặt chẽ với các cố vấn thương mại, quân sự…, song song với việc thôn tính các quốc gia khác ở châu Mỹ nhằm đủ khả năng mở rộng lãnh thổ. Nitro Games cho biết vai trò của các cố vấn rất quan trọng trong sự phát triển của quốc gia, sự vắng mặt của 1 thành viên bất kỳ trong số đó cũng có thể khiến quốc gia suy thoái, dẫn tới bại vong. Sau khi chọn vị trí xuất phát, người chơi sẽ bắt đầu dùng quân đội và hàng hóa từ mẫu quốc triển khai kế hoạch bành trướng ở châu Mỹ.

Sự phát triển của thuộc địa sẽ ngày càng mở rộng, kéo theo sự chuyển hóa của tài nguyên bông được gia công thành vải, sau đó may thành quần áo. Tùy thuộc vào chủng loại và số lượng tài nguyên ở mỗi vùng đất mà người chơi sẽ quyết định xây dựng loại hình thuộc địa cho phù hợp nhằm khai thác tối đa tài nguyên. Người chơi cũng có thể chọn khai thác ở nhiều thuộc địa nhỏ thay vì cố sức khai thác từ 1 thuộc địa lớn, hoặc cũng có thể khiến từng vùng thuộc địa hoạt động theo kiểu tự túc.

Về khía cạnh quân sự trên biển, CotA sẽ được "trang bị" tới 14 dạng tàu chiến, cùng với những bản tính toán chiến thuật hết sức chi tiết và tỉ mỉ. Người chơi sẽ tự điều khiển 1 trong số đó, hoặc giành quyền điều khiển toàn bộ trong chế độ RTS. Mặt khác, sự khác biệt của mẫu quốc sẽ ảnh hưởng tới sự khác biệt về đặc điểm của tàu chiến. Ví dụ, tháp pháo của tàu Pháp có tầm bắn rất xa nhưng sát thương yếu, trong khi tháp pháo của tàu Anh có tầm bắn gần hơn nhưng uy lực lại mạnh hơn.

CotA có vẻ rất hứa hẹn khi mở rộng đề tài thương mại và chiến tranh trên biển sang chiếm đóng thuộc địa. Dĩ nhiên, Nitro Games sẽ phải tập trung vào khía cạnh hải chiến. Riêng còn 1 vấn đề khác mà Nitro Games vẫn chưa hé lộ, đó là tầm ảnh hưởng của các bộ lạc thổ dân, có thể sẽ là một ẩn số cho CotA.

HOÀNG KIM

Tên game: Deus Ex: Human Revolution | **Thể loại:** Nhập vai hành động | **Phát triển:** Eidos Montreal | **Phát hành:** Square Enix | **Dự kiến phát hành:** 2010 | **Hệ máy:** PC

LOÀI NGƯỜI TIẾN HÓA

KHÁT VỌNG CỦA CON NGƯỜI

Viễn cảnh cuộc sống trong tương lai là điều gì đó vừa xa xăm mà gần gũi. Bởi những điều đó chưa thực sự xảy ra, tất cả chỉ đều do bộ óc tưởng tượng phong phú vẽ nên. Nhưng không ai lại có thể phủ nhận rằng các ý tưởng ấy lại không chứa một sức tác động lớn đến hiện thực cả. Nếu chẳng phải trong quá khứ, câu chuyện về cuộc đào thoát của hai cha con của nhân vật Icarus trong thần thoại Hy Lạp, với đôi cánh được chắp thành từ lông vũ và sáp đã thể hiện thỏa nguyện cho khả năng vươn tới bầu trời của con người; thì làm sao ngày nay những phương tiện di chuyển trên không được chế tạo ra để đáp ứng cho nhu cầu đó.

Nội dung của tựa game Deus Ex Human Revolution cũng muốn đề cập đến vấn đề tương tự như trên. Đây là hậu duệ mới nhất của người "đàn anh" Deus Ex vốn đã được biết đến từ năm 2000, vì tựa game là một trong những người mở đường cho phong cách pha trộn giữa yếu tố nhập vai với các pha hành động bắn súng góc nhìn người thứ nhất. Cũng phải nói thêm rằng, Deus Ex chú trọng vào lựa chọn của game thủ, cũng như những hệ quả tương ứng được đưa ra từ hành động đó, điều này vào thời điểm 10 năm về trước được giá là sự đổi mới đáng kể. Đấy cũng là lý do vì sao phần game thứ ba trong dòng game Deus Ex lại được người chơi mong chờ, họ hy vọng phiển bản Human Revolution lại một lần nữa hứa hẹn đem đến cảm giác mới lạ.

Trong lần ra mắt này, tựa game được đồng phát triển bởi cả hai hãng Eidos Montreal và Square Enix thay vì hãng Ion Storm Inc. ở hai phần trước. Bối cảnh trong game cũng không được lấy ở thời điểm tiếp diễn sau những gì diễn ra ở phần hai. Trái lại, người chơi sẽ nhận thấy các sự kiện trong Human Revolution thực chất lại liên quan đến các mốc thời gian xảy ra trước khi câu chuyện trong Deus Ex (2000) bắt đầu.

Xoay quanh nhân vật chính của câu chuyện, Adam Jensen, người chơi cảm nhận được góc nhìn về thế giới tương lai vào năm 2027 (trước Deus Ex 25 năm), được thiết kế theo phong cách đồ họa của thời kì Phục Hưng. Trong vai Adam, nhân viên bảo mật của một tập đoàn lớn, vô tình bị dính líu vào các mưu đồ đen tối, phức tạp, người chơi sẽ khởi đầu với cơ thể bằng xương bằng thịt thật sự. Nhưng khi càng đi sâu hơn vào game, diễn biến của trò chơi càng phát triển hơn, đến một lúc nhất định,

Adam sẽ phải chấp nhận những chỉnh đổi trong cơ thể của mình để có thể tồn tại, tiếp tục bước trên con đường gian nan. Tiểu sử, quá khứ của anh cũng dần lộ rõ trong quá trình khám phá trò chơi, và bạn hẳn là người quyết định tương lai cho nhân vật chính của mình.

THỜI PHỤC HƯNG

Theo nhiều nhà làm game nhận định, việc lựa chọn thời kì Phục Hưng không những không làm giảm đi các điểm độc đáo của tương lai, mà còn đem lại ý nghĩa đặc trưng nhất định trong tựa game lần này. Quá trình "chuyển biến" con người đang trở nên không còn quá xa lạ gì đối với người dân nữa. Sự phát triển rầm rộ về công nghệ cơ-sinh học đã mở lối cho các việc từ cấy ghép con chip lưu trữ thông tin cá nhân dưới làn da đến thay thế gần như hoàn toàn các bộ phận cơ thể khác. Nhân loại đã tìm tòi ra được chân trời mới để tìm hiểu cũng như hoàn thiện bản thân mình. Cũng như ở thời Phục Hưng ngày trước, chẳng phải chính thiên tài DaVinci là một trong số những người đầu tiên đã dám tách thân thể con người ra để nghiên cứu hoạt động tự nhiên của nó hay sao?

Johnathan Jacques-Belletete, nhà thiết kế game của hãng Eidos Montreal còn cho biết rõ hơn về quan điểm của họ khi tạo dựng hình ảnh về thế giới trong game. Trang phục sẽ dựa trên thời Phục Hưng kết hợp với các yếu tố khoa học viễn tưởng, qua đặc trưng như kiểu áo tay phồng, kín cổ, xếp nếp với các mẫu dáng đã được chỉnh sửa cho phù hợp với thời hiện đại. Các công trình, nhà cửa, vật dụng cũng không nặng tính "chỉ có ở tương lai", vì như bạn thấy, thời điểm 2027 không cách xa 2010 là bao nhiêu cả.

Bên cạnh đó, ông Johnathan còn quyết định rằng, Deus Ex Human Revolution không nhất thiết phải tìm mọi cách để mô phỏng cảnh vật sao cho sát với thực tế nhất. Điều đó không có nghĩa rằng trò chơi sẽ thể hiện các vật thể sai lệch so với các chi tiết trong cuộc sống. Mà chỉ đơn thuần ám chỉ rằng, game vẫn rất đẹp mắt, đem lại cảm giác thỏa mãn cho thị giác của người chơi, nhưng theo cách mà hãng phát triển sáng tạo nên. Lý do nằm sau quyết định này nằm ở chỗ, các tựa game đỉnh cao hiện nay tuy có chất lượng đồ họa cao bám sát thực tế, nhưng việc đó lại chưa chắc đem đến cảm giác thú vị cho "thượng đế" của mình. Khuyết điểm này sẽ nhận thấy qua các cảnh nhân vật nói chuyện, tiếp xúc,… chúng đều có một cái gì đó không thoải mái tự nhiên, hơn nữa nên nhớ rằng khi đến với trò chơi nào đó, điều game thủ mong muốn trước tiên là được thưởng thức thế giới mới lạ.

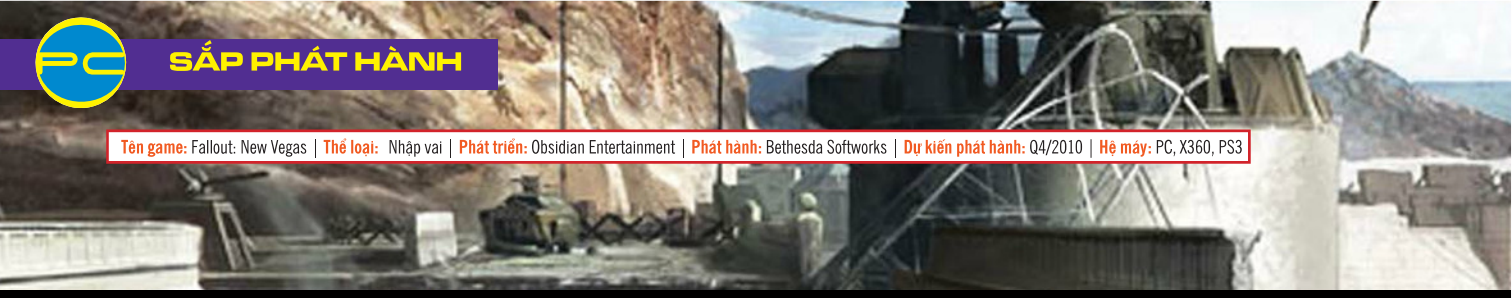
QUYỀN LỰA CHỌN

Một trải nghiệm quan trọng khác cần được nhắc đến trong trò chơi đó là quyền được lựa chọn. Hãng Eidos Montreal hứa hẹn rằng trong Human Revolution, những quyết định của chơi không phải chỉ đem lại đến những thay đổi nhỏ nhặt, hay thêm thắt vụn vặt. Nó sẽ tác động lớn đến nội dung của game. Bạn cũng sẽ không được thay đổi những gì mình đã chọn, đơn giản là các chi tiết này góp phần vào việc "định nghĩa" nhân vật bạn đang nhập vai, và như thế bạn nên thể hiện theo cách riêng biệt. Cách chiến đấu trong game vẫn được giữ nguyên ở góc nhìn người thứ nhất, dù để thuận tiện hơn khi chơi, game thủ cũng được phép chuyển sang góc nhìn người thứ ba. Giống với phần đầu, người chơi được phép chiến đấu hùng dũng như nhân vật John Rambo, hay lén lút ẩn nấp như các điệp viên siêu hạng, tất cả đều có thể kết thúc được game.

Deus Ex Human Revolution sẽ là một trò chơi bắn súng mà khi chơi bạn được tận hưởng thêm cả các yếu tố của dòng game nhập vai, với hy vọng sẽ thu hút được cả người hâm mộ ở hai thể loại. Trò chơi sẽ được phát hành trên cả ba hệ máy PC, PS3 và Xbox 360.

THANH TOÀN

Tên game: Fallout: New Vegas | **Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Obsidian Entertainment | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Dự kiến phát hành:** Q4/2010 | **Hệ máy:** PC, X360, PS3



LAS VEGAS ĐIÊU TÀN

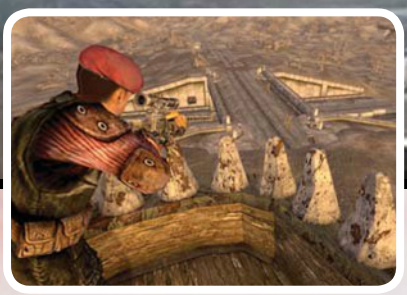
Thừa thắng xông lên, hãng Bethesda, nơi nắm bản quyền thương hiệu Fallout, đã chính thức công bố phần tiếp theo. Vẫn đi theo phong cách lối chơi định hình từ Fallout 3, phiên bản mới mang tên Fallout: New Vegas (FNV) và được Bethesda giao trọng trách cho hãng phát triển Obsidian Entertainment thực hiện.

FALLOUT "QUAY VỀ MÁI NHÀ XƯA"

Điều đáng nói đầu tiên về FNV chính là hãng phát triển. Obsidian là cái tên không xa lạ trong làng game nhập vai với các game thuộc các thương hiệu Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights và mới đây là game mới toanh Alpha Protocol. Tuy nhiên, cần lưu ý hơn chính là đội ngũ chủ chốt của Obsidian hiện nay chính là những tác giả (bao gồm cả nhà thiết kế, lập trình viên, giám đốc sản xuất) của 2 bản Fallout đầu tiên năm xưa tại hãng phát triển Black Isle Studios. Nói cách khác, Obsidian hoàn toàn không xa lạ gì với Fallout, nếu không muốn theo một nghĩa nào đấy, thì họ đang "đoàn tụ" với "đứa con tinh thần" mà chính mình khai sinh.

Nếu quen thuộc với các phiên bản trước trong dòng game, hẳn bạn cũng biết bối cảnh chung của Fallout là nước Mỹ điêu tàn trong tương lai. Sau thời kỳ cuộc chiến hạt nhân tàn khốc năm 2077, với những cụm dân cư ít ỏi còn sống sót sau đại thảm họa này. Fallout 1 và 2 diễn ra tại miền Tây (bang California và Nevada) trong khi Fallout 3 là tại miền Đông (thủ đô Washington DC). Với cái tên Fallout: New Vegas, Obsidian đã cho game quay trở lại miền Tây, với bối cảnh chính là phần còn lại của "kinh đô cờ bạc" Las Vegas, nằm sâu trong sa mạc Mojave, bang Nevada.

Diễn ra 3 năm sau câu chuyện trong Fallout 3 (và 39 năm sau Fallout 2), FNV có nhân vật chính là một nhân viên giao nhận hàng hóa. Trên đường thực hiện nhiệm vụ giao một kiện hàng đến thị trấn Primm, người này (chính là bạn) bất ngờ bị ám sát và bỏ trong một nghĩa địa bỏ hoang. May thay, nhân vật chính của chúng ta chưa chết, khi được cứu thoát và chữa chạy bởi bác sĩ Mitchell. Sau khi lành lặn và được ông bác sĩ tốt bụng cung cấp một số dụng cụ cần thiết như khẩu súng lục, bộ quần áo đồng phục



của cư dân hầm trú ẩn Vault 21 và một chiếc máy tính Pip-Boy 3000, nhân vật của chúng ta sẽ bắt đầu cuộc hành trình truy tìm kẻ thủ ác, cũng như tìm hiểu xem vật bí ẩn chứa trong kiện hàng là gì mà vì nó mà mình suýt chết. Ngoài ra, trên đường phiêu lưu, bạn cũng sẽ bị cuốn vào những cuộc cạnh tranh, xung đột, những mối quan hệ phức tạp giữa các cộng đồng dân cư nơi đây. Mà đỉnh điểm là cuộc đối mặt giữa New California Republic (cộng đồng dân cư đông đảo và hùng mạnh nhất trong thế giới Fallout) và Caesar's Palace, một tổ chức buôn bán nô lệ.

VẪN "MÓN ĂN" CŨ, NHƯNG THÊM "GIA VỊ" MỚI

Về lối chơi cơ bản, FNV sẽ vẫn dựa theo Fallout 3 mà không có thay đổi nào rõ rệt. Nguyên do là Fallout 3 đã được đón nhận bởi một cộng đồng game thủ rất lớn và bất cứ thay đổi nào khiến lối chơi trở nên khác biệt cũng đều không hay. Như vậy, FNV vẫn sẽ là một game nhập vai có góc nhìn ngôi thứ nhất (có thể chuyển thành ngôi thứ 3 tùy thích nhưng tầm nhìn sẽ "vướng víu" hơn). Khởi đầu game cũng là màn tạo nhân vật quen thuộc. Nếu trong Fallout 3, bạn định hình nên nhân vật của mình trong quá trình sinh ra và trưởng thành. Còn trong FNV, việc này được thực hiện khi nhân vật được chữa trị bởi bác sĩ Mitchell với các thao tác chọn tuổi tác, giới tính, ngoại hình. Những bài kiểm tra, những câu hỏi được ông bác sĩ đưa ra để bạn quyết định các chỉ số của mình cũng như các loại kỹ năng. Quá trình tạo nhân vật trong FNV sẽ rất nhanh gọn, chỉ trong vòng 5 đến 10 phút đầu game. Sau đó, bạn đã sẵn sàng chính thức bước vào cuộc phiêu lưu truy tìm sự thật của mình.

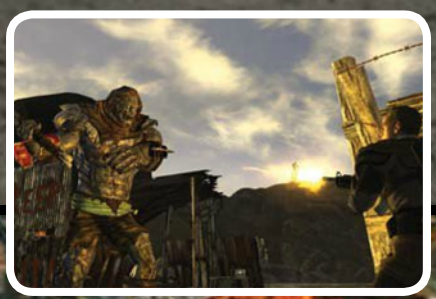
Lối chơi không thay đổi nhiều, nhưng Obsidian sẽ cải tiến tích cực ở những khía cạnh họ thấy là cần thiết. Chẳng hạn số lượng vũ khí sẽ nhiều hơn hẳn trong Fallout 3. Hệ thống hỗ trợ bắn chính xác VATS (Vault-Tec Assisted Target System) cũng sẽ quay trở lại, nhưng lần này sẽ hiển thị rõ hơn những khu vực trên cơ thể kẻ thù ít chịu sát thương, để bạn nhanh chóng chuyển qua ngắm vào các bộ phận khác. Nói cách khác, các loại kẻ thù gặp phải trong game sẽ có những điểm yếu khác nhau trên cơ thể, và chỉ có tận dụng tốt điều này, bạn mới có thể dễ dàng vượt qua các trận chiến cam go. Với mục đích đẩy mạnh hơn nữa khía cạnh hành động trong game, nhà phát triển đưa thêm khả năng ngắm bắn súng qua đầu ruồi (iron sight), tương tự các game hành động bắn súng hiện nay (như Call of Duty). Còn các vũ khí cận chiến cũng có thể tung ra những chiêu "tất sát" đặc biệt gây sát thương cao không thua gì các loại súng ống. Ngoài ra, FNV cũng giới thiệu khả năng "độ" súng, giúp bạn gắn thêm các thiết bị phụ trợ như băng đạn phụ, ống ngắm, v.v.

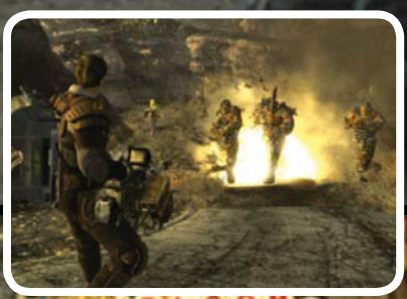
Về khía cạnh xã hội, một điểm không thể thiếu trong bất kỳ game nhập vai nào, bảng đo mức độ danh tiếng (Reputation) sẽ quay trở lại và mang nhiều nét tương đồng với Fallout 2 hơn là Fallout 3 (vốn sử dụng thang điểm thiện-ác Karma thay cho Reputation). Trong FNV, tùy theo việc bạn làm trong game và làm với ai, bạn sẽ có những danh hiệu Reputation khác nhau. Điều này có nghĩa, có thể bạn sẽ là người hùng với những người này nhưng lại là tội phạm, ác nhân với những người khác, tùy theo những hành động mà bạn làm với họ. Từ đó, hành xử của các nhân vật trong game đối với bạn sẽ thay đổi tương ứng, tạo nên những hướng chơi game hoàn toàn khác nhau. Với những nhân vật NPC đồng hành cùng người chơi, FNV giới thiệu tính năng quản lý thông qua một bảng lệnh hình bánh xe gọi là Companion Wheel, để bạn dễ dàng ra lệnh cho các bạn đồng hành một cách nhanh chóng, cũng như trao đổi, quản lý các loại đồ đạc mà các thành viên đem theo.

Nét đổi mới quan trọng cuối cùng của FNV mà người viết muốn giới thiệu đến bạn đọc là game sẽ có thêm một chế độ chơi cực khó gọi là Hardcore Mode, có thể kích hoạt vào bất cứ lúc nào trong game. Trong chế độ này, game sẽ khó hơn nhiều và đòi hỏi kỹ năng sống còn rất cao từ người chơi. Chẳng hạn, tất cả mọi thứ trên người, kể cả đạn dược đều có trọng lượng, đồng nghĩa với việc bạn phải đắn đo suy nghĩ chọn hành trang sao cho gọn nhẹ. Các ống Stimpak chữa thương sẽ không có tác dụng ngay, mà khi sử dụng, bạn phải tìm chỗ nấp để vết thương mau lành. Với các chấn thương nặng như gãy xương chẳng hạn, bạn buộc phải nhờ sự trợ giúp của bác sĩ và phải có thời gian tịnh dưỡng mới có thể bình phục. Chế độ Hardcore này, theo nhà phát triển, sẽ giúp người chơi cảm nhận một thế giới hậu chiến tàn khốc một cách chân thực nhất.

Với cam kết giữ nguyên sự hấp dẫn của Fallout 3 cùng những cải tiến nhỏ nhưng hứa hẹn đáng giá, cùng với kinh nghiệm đầy mình về thương hiệu Fallout, có nhiều hy vọng Obsidian sẽ "làm nên chuyện" với phiên bản FNV để biến game trở thành một trong những ứng cử viên sáng giá cho game nhập vai hay nhất trong năm nay. Dự kiến, FNV sẽ phát hành vào cuối năm trên PC, Xbox 360 và PS3.

PHUONG MAI





将軍 SHOGUN 2 TOTAL WAR™

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Nhật Bản thời Chiến quốc

Đã 10 năm kể từ khi phiên bản đầu tiên của Shogun ra đời, người chơi hẳn muốn biết sự khác biệt mà hãng Assembly đem lại với Shogun 2 như thế nào?

Nhật Bản thời sứ quân loạn lạc

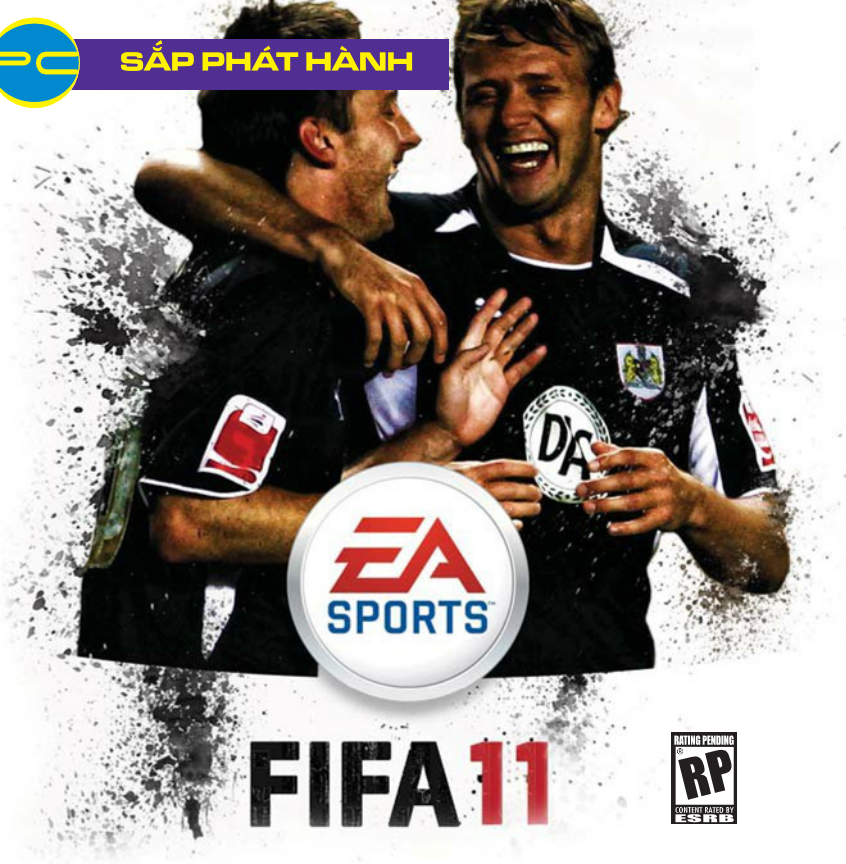
Bối cảnh của trò chơi, như nhiều người đã đoán được, diễn ra vào thời phong kiến của Nhật Bản, trong thế kỉ 16. Theo lịch sử, giai đoạn này lãnh thổ của Nhật bị chia năm xẻ bảy, mâu thuẫn quyền lợi giữa tầng lớp quý tộc của Nhật khiến thủ đô Kyoto ngày trước bị tan hoang. Các lãnh chúa (Daimyo) giao chiến tranh dành quyền lực với nhau. Loạn thế xuất anh hùng, câu nói này không mới nhưng lột tả được tình cảnh lúc ấy. Chiến tranh liên miên là môi trường để trui rèn nên những tên tuổi lớn được lưu truyền mãi đến hậu thế về sau, tiêu biểu nhất là Oda Nobunaga. Và bạn là người nắm binh quyền của một trong những dòng họ trên.

Khi suy ngẫm kĩ hơn một chút, bạn sẽ nhận ra tại sao bối cảnh Nhật Bản được chọn để thực hiện sản phẩm đầu tiên trong dòng game Total War. Đây là thời kì loạn lạc, hỗn độn giữa nhiều đối thủ nhất quyết không ai nhường ai, mở đường cho những trận chiến quyết liệt. Cả chính trị lẫn công nghệ của Nhật Bản trong thời điểm này cũng có nhiều thay đổi, nhất ở chỗ thuốc súng đã được bổ sung vào các loại vũ khí dùng trong chiến tranh. Thêm nữa, tinh thần võ sĩ đạo của các chiến binh lừng danh samurai được cả thế giới biết đến nhờ sự gan dạ, dũng mãnh càng làm cho bối cảnh của trò chơi như được pha trộn giữa sự kiện lịch sử và các truyền thuyết về anh hùng.

Chiến địa xứ mặt trời mọc

Sau Empire, phong cách của Shogun 2 sẽ được chuyển sang một bước ngoặt mới. Các nhà làm game cố gắng duy trì lối chơi của game sao cho nhiều người chơi mới dễ tiếp cận nhất, nhưng họ cũng không có ý định bỏ lỏng các điểm cốt lõi của dòng Total War bằng những đặc trưng nhàm chán. Điểm đầu tiên cần đề cập khi so sánh giữa Empire và Shogun 2 là số lượng đơn vị lính có trong trò chơi. Thay vì vô cùng đa dạng, tựa game mới này chỉ tập trung vào khoảng 40 loại binh chủng. Giải thích cho việc này, hãng sản xuất cho rằng họ muốn một đơn vị lính được thiết kế kĩ lưỡng hơn, mang một vai trò rõ ràng hơn trong chiến trường. Việc giới hạn sẽ giúp người chơi dễ dàng hiểu rõ hơn về những chiến binh mà họ điều khiển, từ đó có thể đưa ra nhiều chiến thuật linh hoạt hơn.

Quy mô diện tích của những trận chiến trong Shogun 2 cũng bị thu hẹp lại so với Empire. Điều này cũng dễ được thông cảm, bởi trò chơi chỉ diễn ra trên toàn lãnh thổ nước Nhật mà thôi. Linh hoạt trong vấn đề này, hãng Creative Assembly hứa hẹn nội dung của game sẽ xoáy vào cốt truyện, nhân vật nhiều hơn. Cách dẫn truyện xoay quanh những vị thủ lĩnh, hay chiến tướng rõ ràng như Takeda Shingun hay Chosokabe Motochika chú không còn để mập mờ để người chơi có quyền tùy ý hiểu. Game thủ lần này sẽ thực sự có nhiều quyền lựa



ĐẨY MẠNH NHÂN CÁCH HÓA CẦU THỦ

Không để người hâm mộ chờ quá lâu, EA đã tập trung cao độ trong việc quảng bá hình ảnh FIFA 11 đến với cộng đồng game thủ. Cũng như các phiên bản trước đây, FIFA 11 vẫn nhắm vào các "sân chơi" chủ lực của mình trên hệ PC, Xbox 360, PS3 và Wii.

Mang hương vị mới lạ vào sân cỏ kỳ này, EA trang bị cho FIFA 11 hệ thống mang tên Personality+. Có thể xem đây là một bước tiến rất quan trọng cho dòng game FIFA, bởi hệ thống này giúp người chơi có thể cảm nhận được những chi tiết hết sức chân thật của cầu thủ, từ khuông mặt, vóc dáng cho đến kỹ năng chơi bóng. Không cần chơi qua các phiên bản trước đây mà người chơi mới có thể cảm nhận hình ảnh vô cùng chi tiết mà hệ thống Personality+ mang lại.

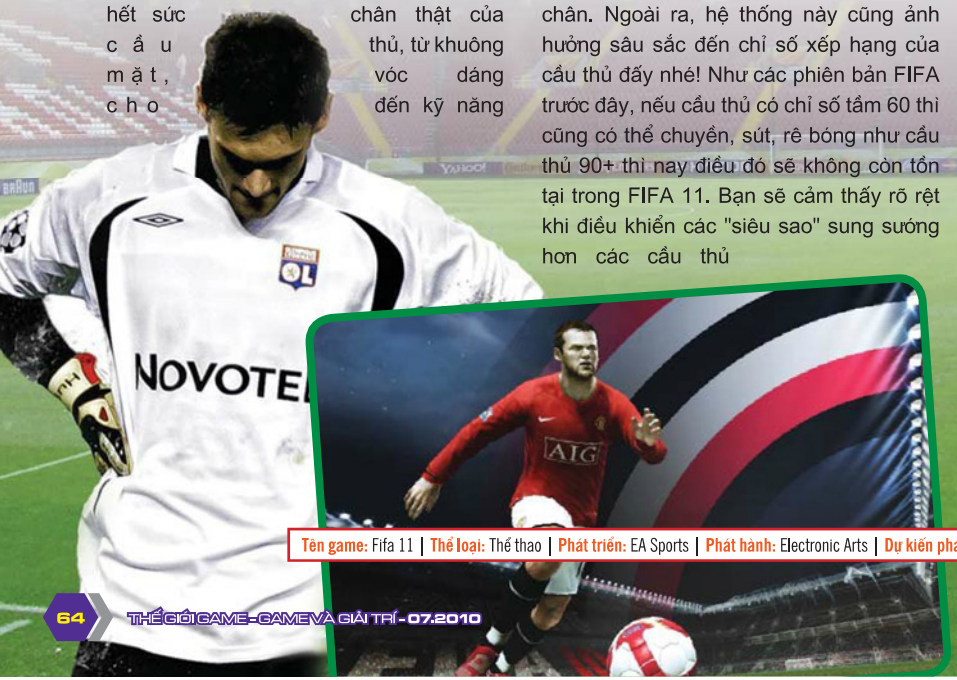
Ngoài khả năng mô tả hình ảnh chân thật nhằm đem lại những cảm nhận thú vị cho người chơi, Personality+ còn tập trung vào việc mô tả tính cách, thói quen chơi bóng của các cầu thủ. Chẳng hạn như game thủ sẽ thấy anh chàng Wayne Rooney vóc dáng chắc nịt, luôn sẵn sàng lao vào các pha tranh cướp bóng điệu nghệ, trong khi đó Berbatov cứ ung dung chờ... bóng đến chân. Ngoài ra, hệ thống này cũng ảnh hưởng sâu sắc đến chỉ số xếp hạng của cầu thủ đấy nhé! Như các phiên bản FIFA trước đây, nếu cầu thủ có chỉ số tầm 60 thì cũng có thể chuyền, sút, rê bóng như cầu thủ 90+ thì nay điều đó sẽ không còn tồn tại trong FIFA 11. Bạn sẽ cảm thấy rõ rệt khi điều khiển các "siêu sao" sung sướng hơn các cầu thủ hạng nhì như thế nào.

Một trong yếu tố quan trọng trong việc "thay máu" kỳ này của FIFA chính là hệ thống chuyền bóng. Với những cú chuyền bóng của các cầu thủ đẳng cấp quốc tế thì sẽ chính xác hơn là những cầu thủ bình thường. Nhưng yếu tố ảnh hưởng trực tiếp đến những đường bóng chính là sự điều khiển lực và hướng đi của người chơi. Theo đó, những pha chuyền bóng giờ đây sẽ phụ thuộc rất nhiều vào khả năng của mỗi cầu thủ cũng như kỹ năng của các game thủ. Tư thế chuyền bóng và lực tác dụng do người chơi điều khiển cũng sẽ ảnh hưởng không nhỏ đến quỹ đạo và độ chính xác của đường chuyền.

FIFA 11 kỳ này đề cao không những việc xử lý các tình huống cũng như kỹ thuật cá nhân mà còn phối hợp toàn diện cho cả đội. Các trận đấu sẽ có nhịp độ mặc định vừa phải nhưng vẫn có những pha đẩy bóng nhanh nhờ vào các ngôi sao trên sân cỏ.

Với thay đổi mang tính toàn diện hơn, FIFA 11 hứa hẹn sẽ làm nên hiện tượng mới trong thể loại đá banh chính thống. Nào hãy cùng chờ xem liệu FIFA 11 có đạt được thành công như mong đợi vào quý 3/2010 này không.

SU SU

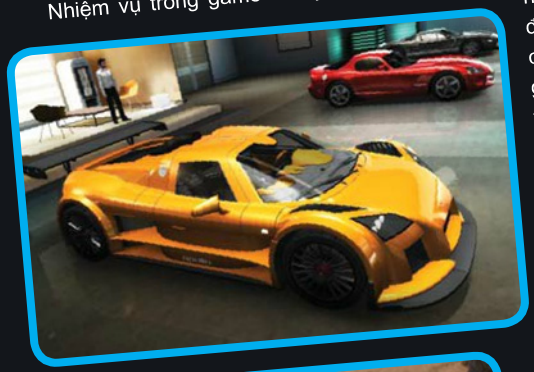


Tên game: Fifa 11 | **Thể loại:** Thể thao | **Phát triển:** EA Sports | **Phát hành:** Electronic Arts | **Dự kiến phát hành:** Q3/2010 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3, Nintendo DS, Wii

ĐUA XE TRÊN IBIZA

Khi đặt chân lên hòn đảo Ibiza thuộc Tây Ban Nha, người chơi cứ ngỡ mình đang ở thiên đường bởi hình ảnh đầy màu sắc và quyến rũ. Bãi biển rực nắng với những căn hộ đắt tiền, bầu trời xanh thẳm, những đoạn đường rộng mở rợp bóng những hàng cọ xanh tươi... và điều đặc biệt không thể thiếu là những chiếc xe bóng bẩy, đắt tiền với tốc độ "sấm sét".

Nếu là fan của thể loại đua xe thì chắc hẳn bạn đã không bỏ qua bản Test Drive Unlimited (TD) đầu tiên đầy hấp dẫn. Nhiệm vụ trong game chủ yếu tập trung vào các cuộc đua, giành chiến thắng và nhiều tiền thưởng để sắm cho mình nhiều loại xe mạnh mẽ và đắt tiền hơn. Vẫn lấy phong cách chơi quen thuộc, TD2 tái tạo lại một xã hội thượng lưu và tập trung chủ yếu vào các loại xe đắt đỏ. Nhưng lần này, nhà cửa cũng là một trong những yếu tố tạo thêm hứng thú cho người chơi với việc tham quan và thi thố giữa các game thủ.



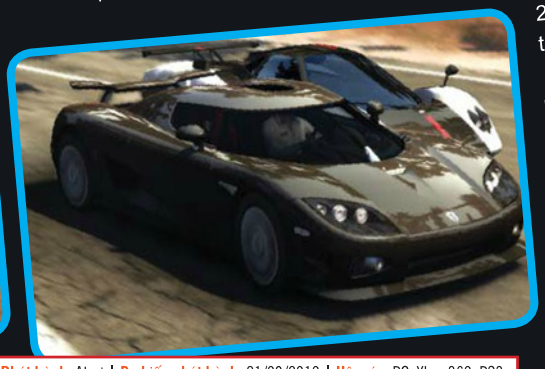
Như một game trực tuyến thực thụ, giờ đây TD2 cho phép người chơi thành lập một câu lạc bộ cho riêng mình, như các bang hội thường thấy ở các dòng game MMORPG. Cùng với game thủ khác, bạn và các thành viên trong hội sẽ phải thi đấu nhiều để kiếm tiền thưởng và kiếm điểm danh vọng. Với điểm danh vọng càng cao, mức độ nổi tiếng trong thế giới TD2 cũng tăng theo. Không chỉ tham gia các cuộc đua, bạn còn có khả năng tạo ra những giải đấu nhằm thu hút thêm nhiều đối thủ. Càng nhiều chiến thắng, bạn sẽ càng mở rộng được lãnh thổ của mình, nhà sản xuất cũng tiết lộ diện tích người chơi có thể khám phá là hơn 380km vuông.

Việc mua sắm xe cộ trở nên hấp dẫn hơn bao giờ hết, TD2 xây một hệ thống nhân vật ảo cho game thủ chỉnh sửa và dùng nhân vật ảo đó vào việc dạo quanh thành phố, vào tham quan phòng trưng bày ô-tô, hay trò chuyện với bạn bè. Hãy hình quang cảnh bước vào một "showroom" sang trọng, ngồi xuống sô-pha, người bán đưa các mẫu xe đời mới nhất cho bạn tha hồ lựa chọn kiểu dáng lẫn màu sơn... Thật tuyệt vời phải không nào? Số lượng xe của TD2 không hề kém cạnh bất kỳ game đua xe nổi tiếng nào, bộ sưu tập bao gồm nhiều loại "thứ dữ", như: Gumpert Apollo Sport, Dodge Viper SRT10, Dodge Charger SRT8, Aston Martin DBS, Ford Mustang GT, Koenigsegg CCXR Edition, Audi TT RS Roadster...

Lắng nghe những lời góp ý từ cộng đồng game thủ, đội ngũ phát triển TD2 đã tích hợp thêm hệ thống thời gian ngày và đêm. Tuy chu kỳ chỉ vỏn vẹn trong 2,5 giờ nhưng cũng đủ để thỏa mãn bất kỳ game thủ khó tính nào. Với một chiếc xe mui trần, bạn có thể làm một chuyến hành trình quanh đảo xem cảnh hoàng hôn lẫn bình minh chói lóa ở bất kỳ đâu mình thích. Bên cạnh đó, hệ thống đường đua dài tổng cộng 930km sẽ làm "tiêu" khoảng 20 giờ nếu như bạn muốn đi hết từ đầu đến cuối.

Thật không hề cảm thấy ngạc nhiên khi nhà sản xuất đã quyết định đặt bản game này là Unlimited - Không giới hạn. Phong cách game hết sức thú vị, khả năng tương tác cộng đồng cao sẽ làm cho Test Drive một lần nữa gây sóng gió trên thị trường game 2010.

SU ĐỒNG



Tên game: Test Drive Unlimited 2 | **Thể loại:** Đua xe | **Phát triển:** Eden | **Phát hành:** Atari | **Dự kiến phát hành:** 21/09/2010 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Những tựa game làm nóng E3 2010

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Phát triển: UTV Ignition Entertainment
Phát hành: Ignition Entertainment
Ngày phát hành: 2011
Hệ máy: PS3, X360
Thể loại: Hành động

Đây là dự án mới do UTV Ignition Entertainment khởi xướng. Trong game, người chơi sẽ "bon chen" dưới sự hướng đạo của cả 2 thế lực đối thủ Heaven và Fallen Angels, đồng thời can dự vào cuộc chiến thần thánh giữa các thiên thần đó. Game có sự tham gia của bậc thầy Sawaki Takeyasu (Devil May Cry) và Masato Kimura (Okami, Viewtiful Joe).

F.3.A.R.

Phát triển: Day 1 Studios
Phát hành: Warner Bros Interactive
Ngày phát hành: Quý 4/2010
Hệ máy: PC
Thể loại: Hành động

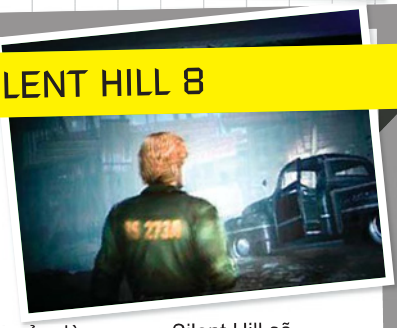
Cách đặt tên của F.3.A.R. khiến cho người ta cảm nhận ngay rằng đội ngũ làm game đang muốn đổi mới hình tượng của F.E.A.R., sau sự mờ nhạt của phiên bản thứ 2. Theo giới thiệu, người chơi F.3.A.R. sẽ không còn sợ một mình mà là sợ đến "2 mình", bởi game mang đến chế độ chơi Divergent Co-op dành cho 2 người để họ sở hữu những khả năng siêu nhiên khác nhau, chia sẻ cảm giác chơi cùng nhau, cũng như giật mình cùng nhau.

ETRIAN ODYSSEY III: THE DROWNED CITY

Phát triển: Atlus USA
Phát hành: Atlus USA
Ngày phát hành: Quý 4/2010
Hệ máy: DS
Thể loại: Nhập vai

Trường ca truyền kỳ về vị anh hùng Odyssey sẽ lại được Atlus USA mở đường lên DS vào quý 4 năm nay với tựa game nhập vai Etrian Odyssey III: The Drowned City. "Thành phố chìm" là phiên bản thứ 3 của dòng game Etrian Odyssey được thực hiện theo phong cách chơi bút-và-giấy cổ điển. Những thử thách đỉnh cao, những kho tàng bí ẩn sẽ đòi hỏi người chơi hết sức tập trung vào sự khôn khéo để hoàn thành chuyến phiêu lưu.

SILENT HILL 8



Phát triển: Konami
Phát hành: Konami
Ngày phát hành: 2011
Hệ máy: PS3, Xbox 360
Thể loại: Kinh dị

Phiên bản thứ 8 của dòng game Silent Hill sẽ được Konami tung ra vào năm 2011 trên 2 hệ máy PS3 và Xbox 360. Game vẫn sẽ thể hiện ở góc nhìn người thứ ba với cốt truyện "có phần mang tính khiêu khích", đào sâu cảm giác sợ hãi của con người khi đặt chân vào thế giới lạ lùng của Silent Hill. Theo Martin Schneider, giám đốc Marketing và PR khu vực châu Âu của Konami, Silent Hill 8 sẽ giới thiệu một câu chuyện hoàn toàn mới và một cuộc bứt phá ngoạn mục trong cách xây dựng lối chơi, thể hiện sự vượt trội thực sự của một tựa game kinh dị đẳng cấp.

NEVERDEAD

Phát triển: Rebellion
Phát hành: Konami
Ngày phát hành: Chưa xác định
Hệ máy: PS3, X360
Thể loại: Hành động

Thêm một tựa game khác sẽ được Konami phát hành trên PS3 và Xbox 360, đó là NeverDead. Tuy vậy, tựa game hành động góc nhìn người thứ ba này vẫn chưa lên lịch phát hành. Từ thuở xưa, loài quỷ dữ đã bị một anh hùng nhân loại khiến cho kinh tâm táng đởm. Và giờ đây khi cả thế giới tươi đẹp lại bị sự tàn ác của quỷ dữ phủ mờ, một lần nữa nhân loại cần đến uy thế của vị anh hùng, bởi con người đó chưa bao giờ… "chết".

VICTORIA II

Phát triển: Paradox Interactive
Phát hành: Paradox Interactive
Ngày phát hành: 13/8/2010
Hệ máy: PC
Thể loại: Chiến lược

Tại E3 2010, Paradox Interactive cũng đã hé lộ về trò chơi chiến lược cho PC mang tên Victoria II, sẽ được tung ra vào ngày 13/8/2010. Victoria 2 lấy bối cảnh xâm chiếm thuộc địa hồi đầu thế kỷ 19 cho đến đầu thế kỷ 20. Game hỗ trợ xây dựng 8 loại hình quản lý, hơn 50 dạng nhà máy với những công nghệ chế tạo vũ khí thời đó, xen lẫn những chiến thuật chính trị như "cây gậy và củ cà rốt" nhằm mang đến cho người chơi một góc nhìn khái quát về thời kỳ trên.

SHIP SIMULATOR EXTREMES

Phát triển: VSTEP
Phát hành: Paradox Interactive
Ngày phát hành: Tháng 8/2010
Hệ máy: PC
Thể loại: Mô phỏng

Cùng được Paradox Interactive phát hành trong tháng 8/2010 là tựa game mô phỏng Ship Simulator Extremes. Game hứa hẹn sẽ nâng tầm mô phỏng của Ship Simulator lên một bước cao hơn với sự mô tả thực tế về kinh nghiệm lái tàu trong nhiều điều kiện thời tiết khác nhau. Ngoài ra, người chơi còn được tham gia các hoạt động thú vui khác như truy lùng những kẻ săn cá voi, cứu tàu trong bão, cứu người khỏi vụ nổ mỏ dầu…

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA OF THE DAMNED

Phát triển: Propaganda Games
Phát hành: Disney Interactive Studios
Ngày phát hành: tháng 9/2010
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360
Thể loại: Nhập vai

Dự kiến ra mắt vào mùa thu 2010, trò chơi nhập vai hành động Armada of the Damned đang được Disney Interactive Studios kỳ vọng rất nhiều dù chỉ là game "ăn theo" phim. Với kiểu chơi nhập vai hành động, game mô tả những sự kiện diễn ra ngay trước thời điểm trong bộ phim cùng tên. Người chơi sẽ khám phá một thế giới mở rộng lớn trong khi chiến đấu sống còn cùng những đối thủ đáng sợ.

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Phát triển: Ready at Dawn
Phát hành: Sony
Ngày phát hành: Quý 4/2010
Hệ máy: PSP
Thể loại: Hành động

Vào thời điểm kết thúc God of War, siêu chiến binh Kratos đã đánh bại chiến thần Ares và tước đi vị trí thần chiến tranh. Còn trong Ghost of Sparta, Kratos nhận ra rằng sức mạnh mới của anh ta chưa đủ để chiến thắng được những cơn ác mộng đeo đẳng bấy lâu nay. Để giải phóng mình khỏi bóng ma ký ức, Kratos lại phải bước vào một chuyến đi vào vùng ký ức để tìm câu trả lời cho quá khứ.

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Phát triển: Firaxis Games
Phát hành: 2K Games
Ngày phát hành: Quý 4/2010
Hệ máy: PC
Thể loại: Chiến lược

Sid Meier's Civilization đã trở thành một tượng đài lớn quá nổi tiếng trong thể loại chiến lược. Hãng phát triển Firaxis Games dự định sẽ mang một dáng vẻ mới cho phiên bản thứ 5 trong sự nghiệp "kẻ thống trị thế giới". Người chơi vẫn sẽ bắt đầu từ thuở sơ khai của loài người, trải qua các thời kỳ hòa bình lẫn chiến tranh, phát triển khoa học công nghệ và đối đầu với những kẻ "đồng sự" để xây dựng nên một đế chế hùng mạnh của riêng mình.

HOÀNG KIM

Tiện dụng & di động

Cooler Master NA 65, NA 90 và Thermaltake Toughpower Ultra Slim 65W có thiết kế tương thích với hầu hết các MTXT hiện nay (Universal Notebook Adapter). Cả 3 hỗ trợ cơ chế tự điều chỉnh điện áp đầu vào (autovolt), hoạt động tốt với dải điện áp từ 100 – 240V AC. Đầu cắm nguồn chuẩn Europlug (CEE 7/16) khá phổ dụng tại Việt Nam và châu Âu. Điểm lưu ý là các bộ cấp nguồn đều sử dụng mã màu quy định đầu cắm tương ứng với từng thương hiệu MTXT nhưng chúng không giống nhau hoàn toàn, do đó bạn nên "đọc kỹ hướng dẫn trước khi sử dụng".

Cooler Master NA 65, NA 90

Anh em "trùm tản nhiệt" giống nhau về kiểu dáng, thiết kế đơn giản với bộ cánh tông đen cùng đèn LED xanh dương hiển thị trạng thái hoạt động. NA 65 có công suất danh định 65W, kích thước nhỏ gọn (108x46x30mm) và chỉ nặng 210g trong khi NA 90 với công suất lên đến 90W nên có kích thước lớn hơn (134x58x32mm) và nặng đến 350g. Đi kèm mỗi sản phẩm là 9 đầu cắm rời kích thước khác nhau, thiết kế tương thích với hầu hết các dòng MTXT hiện có trên thị trường. Theo thông tin từ nhà sản xuất (NSX) thì mức hiệu suất của 2 bộ cấp nguồn đều trên 90%, đạt chuẩn tiết kiệm điện năng Energy Star 5.0. Các chế độ bảo vệ OVP, OTP, OCP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho MTXT và cả bộ cấp nguồn khi hoạt động. Cooler Master NA 65: 609.000 đồng, Cooler Master NA 90: giá 837.000 đồng, bảo hành 2 năm.

Thermaltake Toughpower Ultra Slim 65W

Thiết kế mỏng gọn, tiện dụng, sử dụng cáp cấp nguồn rời, Toughpower Ultra Slim 65W thích hợp cho người dùng thường xuyên di chuyển. Ultra Slim 65W có kích thước 140x75x17,8mm, nặng 214g và cũng có đèn LED xanh dương hiển thị trạng thái khi được cấp nguồn. Đi kèm là 8 đầu cắm rời kích thước khác nhau để người dùng tùy chọn. Theo NSX thì Ultra Slim 65W có công suất 65W, có thể tải tối đa đến 90W (công suất cực đại), hiệu suất đạt 82%, dải điện áp đầu ra khá rộng (từ 15 - 21V) và bạn có thể tùy chỉnh trực tiếp theo nhu cầu. Bộ cấp nguồn cũng có các chế độ bảo vệ OVP, OTP, OCP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho MTXT và cả bộ cấp nguồn khi hoạt động. Giá: 1.123.000 đồng, bảo hành 2 năm.

Khả năng sạc pin

Ngoài các thông số kỹ thuật do NSX cung cấp, Test Lab cũng kiểm tra khả năng sạc pin của các bộ cấp nguồn với MTXT IBM Thinkpad R50e và so sánh kết quả với bộ cấp nguồn đi kèm máy (công suất 72W, điện áp đầu ra 16V, 4,5A). Kết quả thu được cho thấy không có sự chênh lệch đáng kể giữa các bộ cấp nguồn, trong đó Cooler Master NA 65 mất khoảng 56 phút để hoàn tất việc sạc pin; nhanh hơn 1 chút so với bộ cấp nguồn đi kèm máy (mất 57 phút để hoàn tất). Thermaltake Toughpower Ultra Slim 65W mất 60 phút và Cooler Master NA 90 mất 63 phút để hoàn tất phần thử nghiệm. Xét trên tiêu chí hiệu năng/giá thành thì NA 65 là lựa chọn hợp lý trong khi NA 90 có công suất 90W thích hợp cho những cấu hình mạnh mẽ, trang bị card đồ họa rời. Ultra Slim 65W với thiết kế mỏng gọn, tiện dụng cho người dùng thường xuyên đi công tác. Cũng cần lưu ý là các bộ cấp nguồn trên không tương thích với 1 số dòng MTXT nhất định, bạn cần tham khảo tham khảo danh sách chi tiết tại website NSX trước khi chọn mua.

TRUNG DOÃN

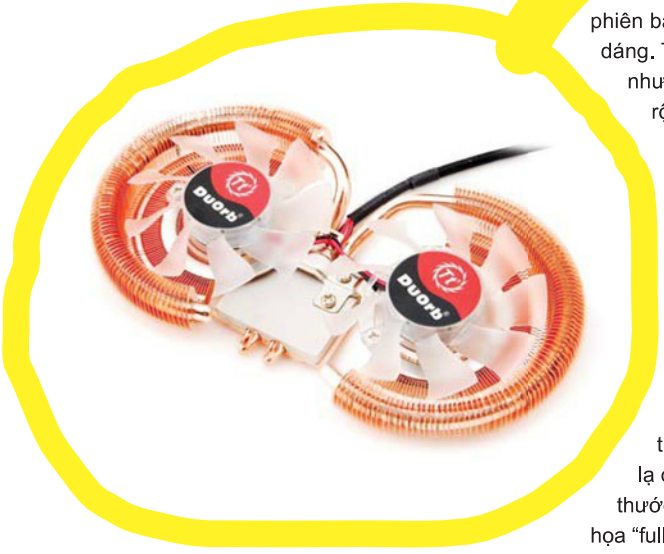
LIÊN HỆ:

COOLER MASTER: Alpha. ĐT: (08) 3925 0719.

THERMALTAKE: Sao Biển. ĐT: (08) 3862 4741.

Lướt êm theo cuộc chơi

Nếu vẫn chưa hài lòng với khả năng của tản nhiệt đi kèm card đồ họa, 2 tản nhiệt card đồ họa DuOrb và ISGC-V320 của Thermaltake xứng đáng là lựa chọn thay thế. Việc lắp đặt các bộ tản nhiệt khá đơn giản do các phụ kiện được thiết kế riêng biệt. Tuy nhiên cần lưu ý là thao tác lắp ráp quạt tản nhiệt card đồ họa đòi hỏi sự cẩn thận, tỉ mỉ để tránh làm hỏng card.



DuOrb

DuOrb gây ấn tượng với người dùng bằng thiết kế "Dual Flow" nhằm tăng gấp đôi hiệu suất lưu chuyển không khí qua bộ tản nhiệt. Bộ đôi tản nhiệt được làm bằng đồng sáng bóng cùng 2 quạt làm mát loại 80mm đối xứng nhau qua bộ phận hấp thụ nhiệt. DuOrb áp dụng phương pháp tản nhiệt heatpipe với 2 ống dẫn nhiệt đường kính 6mm để kết nối giữa phần đế hấp thụ nhiệt và bộ phận tản nhiệt. Bề mặt tiếp xúc trực tiếp với GPU sáng bóng, tạo ấn tượng không kém. Phụ kiện đi kèm gồm keo tản nhiệt, 13 miếng tản nhiệt nhôm cho bộ nhớ card đồ họa (memory heatsink) và 4 miếng tản nhiệt nhôm cho module ổn áp nguồn (VRM - voltage regulator module). So với phiên bản mở rộng DuOrb AX (ID: 1003_62) thì cả 2 giống hệt nhau về kiểu dáng. Tuy nhiên DuOrb có kích thước nhỏ hơn 1 chút (180,5x98,5x30mm) nhưng nặng đến 324g. Khi lắp đặt, tản nhiệt chiếm 1 khe gắn card mở rộng liền kề. Quạt làm mát dùng nguồn DC 12V, hoạt động êm, độ ồn khoảng 21dBA, tương ứng với tốc độ quạt tối đa là 2.500rpm, hiệu suất tải khí đạt 23,8CFM (tương đương 0,67m3/p). Giá 1.068.000 đồng, bảo hành 2 năm.

ISGC-V320

ISGC-V320 thì gây ấn tượng với kích thước lên đến 241x125,4x63mm, nặng 738g, trang bị 2 quạt làm mát loại 120mm và có đến 5 ống dẫn nhiệt đường kính 6mm kết nối giữa phần đế và bộ phận tản nhiệt. Quạt làm mát thiết kế đặc biệt, sử dụng phương pháp thủy động lực học (Hydro Dynamic Bearing), cánh quạt dạng phiến khá lạ có khả năng tải khí tốt hơn và giảm thiểu tiếng ồn khi hoạt động. Kích thước thuộc hàng "khủng", tản nhiệt thích hợp nhất với các dòng card đồ họa "full size" như ATI Radeon HD 4890 hoặc NVIDA GeForce GTX 285. Bộ phận tản nhiệt gồm 33 lá nhôm thiết kế chạy suốt chiều dài card. Phần đế hấp thụ nhiệt bằng đồng sáng bóng, được chăm chút rất kỹ nâng cao khả năng trao đổi nhiệt.

Phụ kiện đi kèm gồm 1 tuýp keo tản nhiệt, 17 miếng tản nhiệt nhôm cho bộ nhớ card đồ họa và 4 miếng tản nhiệt nhôm cho module ổn áp nguồn. Khi lắp đặt, tản nhiệt chiếm 2 khe gắn card mở rộng liền kề. Quạt làm mát dùng nguồn DC 12V, cho phép tùy chỉnh tốc độ quạt theo tải. Quạt hoạt động rất êm, hầu như không nghe tiếng động, tốc độ quạt cao nhất khoảng 1.300rpm, hiệu suất tải khí đạt 58,3CFM (tương đương 1,623m3/p). Giá: 1.565.000 đồng, bảo hành 2 năm.

Khả năng tương thích

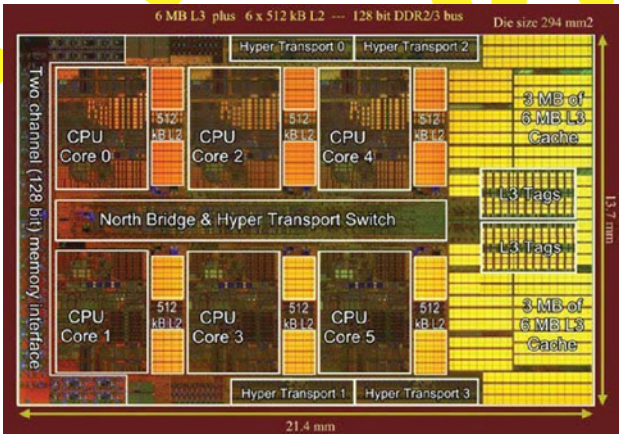
Cả 2 quạt tản nhiệt được thiết kế tương thích với nhiều dòng card đồ họa khác nhau. Cụ thể, DuOrb tương thích từ ATI Radeon X1800GTO/XL/XT cho đến Radeon HD 5870, NVIDIA GeForce 6800GT/GS cho đến GeForce 9800GTX. Trong khi đó, ISGC-V320 tương thích với ATI Radeon X1900GXT cho đến HD4890, NVIDIA GeForce 7900GS đến GeForce 285GTX. Tuy nhiên trên thực tế, do quạt làm mát lấy nguồn trực tiếp từ bộ nguồn (PSU) nên xảy ra trường hợp tản nhiệt không thích hợp với những dòng card đồ họa tích hợp các chế độ bảo vệ, chẳng hạn chế độ kiểm soát tốc độ quạt như Asus EAH4870 TOP/HTDI/512M, Gigabyte GV-N480D5-15I-B, v.v.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ: **Sao Biển.** ĐT: (08) 3862 4741.

Không ngừng

Dựa trên ý kiến bạn đọc về nhu cầu phân biệt các loại bộ xử lý (BXL) hiện có trên thị trường, Test Lab có bài viết tổng hợp các dòng BXL ra đời trong 2009 và nửa đầu 2010 nhằm giúp game thủ kết nối được nhu cầu đầu tư cho game của mình ruớc những sản phẩm mà thị trường đang mời chào rộng rãi.



Bên trong BXL AMD Phenom II X6

Nehalem và Bloomfield

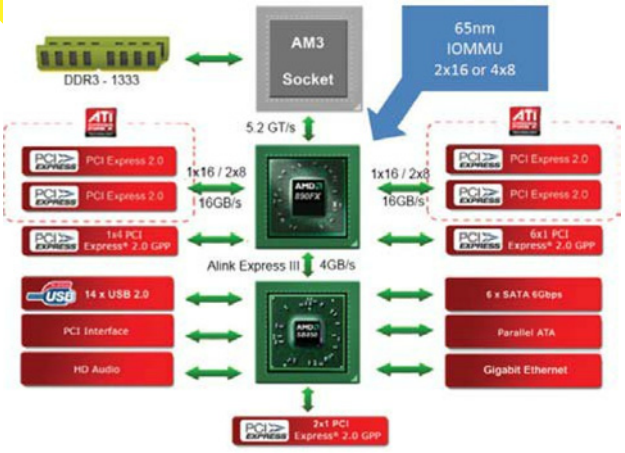
Kiến trúc Nehalem của Intel khi trình làng vào đầu 2009 đã có những thay đổi gần như hoàn toàn so với kiến trúc Core 2 trước đây; kiến trúc Nehalem cũng là kiến trúc chủ đạo trong hầu hết các thế hệ BXL ra đời sau đó. Đại diện đầu tiên là các BXL Intel Core i7 965 và Core i7 920 (www.pcworld.com.vn/A0812_52) thuộc dòng Extreme Edition cao cấp, tên mã là Bloomfield (dòng 9xx), sản xuất trên công nghệ 45nm. Trên kiến trúc Core 2 trước đây, BXL thực hiện giao tiếp với các thành phần khác như bộ nhớ, card đồ họa, thiết bị ngoại vi đều thông qua chipset trên bo mạch chủ (tuyến Front Side Bus - FSB). Điều này nghĩa là quá trình giao tiếp của BXL và bộ nhớ phải được thực hiện trên cùng một tuyến bus với các thiết bị ngoại vi khác, dẫn đến hiệu suất hoạt động của bộ nhớ sẽ bị giảm. Vấn đề này cũng xảy ra tương tự với các thành phần khác trong hệ thống như đĩa cứng, card đồ họa, âm thanh...

Để giải quyết điều này, các BXL thuộc dòng Bloomfield được tích hợp chip điều khiển bộ nhớ ngay trong BXL và sẽ "tiếp cận" trực tiếp với bộ nhớ RAM trong hệ thống bằng một tuyến bus riêng không cần thông qua chipset. Chip điều khiển này hỗ trợ cho bộ nhớ hiệu năng cao DDR3 với chế độ chạy kênh ba (triple channel) thay vì chỉ chạy kênh đôi như trước đây. Tuyến FSB trước đây cũng được đổi thành Intel QPI (QuickPath Interconnect) đảm nhiệm việc trao đổi giữa BXL với các thành phần còn lại trong hệ thống thông qua chipset cầu bắc (ngoài bộ nhớ). Việc thay đổi này đã giúp băng thông giao tiếp giữa BXL với bộ nhớ cũng như các thành phần khác tăng lên đáng kể dẫn đến hiệu năng của toàn hệ thống tăng. Và để phù hợp với những thay đổi mới, socket LGA775 (775 chân) cũng được thay thành LGA1366 với số chân lên đến 1.366; hệ thống cache trên các BXL mới cũng có chút thay đổi với việc tăng cường thêm mức cache L3 dùng chung (L1, L2 riêng trên mỗi nhân) thay vì chỉ có 2 mức cache là L1 riêng trên mỗi nhân và L2 dùng chung như Core 2, ưu điểm của thiết kế này giúp việc trao đổi dữ liệu giữa các nhân hiệu quả hơn mà không cần thông qua các cache bên trong của mỗi nhân. Giao thức truy xuất dữ liệu trong cache của các nhân cũng có sự chuyển biến thành giao thức MESIF (Modified, Exclusive, Shared, Invalid and Forward) giúp giảm bớt tần suất truy cập cache của các nhân giúp nâng cao hiệu quả của tính toán song song. Ngoài ra, trong vi kiến trúc Nehalem, Intel lần đầu tiên tích hợp trong BXL một chip điều khiển năng lượng PCU (Power Control Unit) để hiện thực một công nghệ mới là Turbo Boost, công nghệ giúp tự động chuyển năng lượng dư thừa từ những nhân "rãnh rỗi" sang nhân đang cần tải công việc lớn và nhân này sẽ hoạt động ở mức xung nhịp cao hơn mặc định đem lại hiệu năng cao hơn đồng thời cũng tiết kiệm điện hơn. Và một công nghệ khá quen thuộc trên các dòng vi xử lý Pentium 4 trước vốn bị quên lãng trên kiến trúc Core 2 do không cải thiện nhiều hiệu năng thì giờ đây nhờ ưu điểm băng thông giao tiếp giữa BXL với bộ nhớ và các thành phần khác lớn giúp dữ liệu truyền tải tới nhân xử lý nhanh hơn và không nghẽn cổ chai của kiến trúc Nehalem, Hyper Threading (công nghệ siêu phân luồng) đã trở lại. Với công nghệ này mỗi nhân trong BXL sẽ có thể xử lý cùng lúc đến hai luồng, mang lại hiệu năng cao hơn khi chạy đa nhiệm cũng như các ứng dụng đa luồng. Đỉnh điểm cao nhất trong năm 2009 của Intel là BXL Core i7-975 Extreme Edition (www.pcworld.com.vn/A0906_49).

AMD lên tiếng

Cũng trong năm 2009, AMD đưa ra nền tảng Phenom II với một chút thay đổi so với nền tảng Phenom trước đây là được sản xuất trên công nghệ 45nm thay vì 65nm, mức cache L3 cũng được nâng mức dung lượng cao hơn giúp BXL ít phải truy xuất đến bộ nhớ RAM hơn, dẫn đến hiệu năng cũng tăng đáng kể. BXL Phenom II cũng hỗ trợ thêm bộ nhớ DDR3 (BMC socket AM3) hiệu năng cao hơn đồng thời vẫn hỗ trợ DDR2 nếu BMC là socket AM2+. Những kiến trúc khác từ Phenom I vẫn được giữ lại trên Phenom II như tích hợp điều khiển bộ nhớ ngay trong BXL, … Nhìn chung các BXL Phenom II ở thời điểm 2009 tuy hiệu năng chưa thể sánh bằng các BXL dòng Bloomfield của Intel nhưng lại có mức giá rẻ hơn rất nhiều, mang lại khả năng tiếp cận những "cỗ máy" mạnh mẽ cho nhiều đối tượng người dùng hơn, kể cả các game thủ. Đỉnh đỉnh cao nhất trong năm này là Phenom II X4 965 (www.pcworld.com.vn/A0910_46)với hiệu năng đỉnh cùng khả năng ép xung rất tốt.

thay đổi



Kiến trúc hệ thống Phenom II trên nền 890FX

Bên cạnh dòng Phenom II X4 bốn nhân cao cấp, trong năm 2009 AMD cũng mang đến cho người dùng phổ thông nhiều lựa chọn 2 và 3 nhân như X3 720 (www.pcworld.com.vn/A0903_28), X2 550BE (www.pcworld.com.vn/A0907_40). Dòng Athlon trước đây cũng được AMD nâng cấp với các phiên bản Athlon II X2 hai nhân và cả Athlon II X4 bốn nhân với mức giá cực kỳ hấp dẫn (<2.000.000 cho một BXL 4 nhân và chỉ khoảng 1 triệu cho BXL 2 nhân) cùng hiệu năng khá tốt, đáp ứng được hầu hết nhu cầu của người dùng cũng như chơi hầu hết các tựa game trên thị trường (www.pcworld.com.vn/A0911_40).

Lynnfield và Clarkdale

Về phía Intel vốn đang làm chủ tình hình ở phân khúc cao cấp với dòng Bloomfield nhưng giá thành khá cao đối với đa số người dùng. Để lấp khoảng trống cho thị trường tầm trung, cuối năm 2009, Intel đã cho ra đời dòng vi xử lý Lynnfield với một vài điểm khác biệt so với đàn anh Bloomfield. Vẫn hỗ trợ DDR3 nhưng Lynnfield chỉ chạy kênh đôi thay vì kênh ba; Lynnfield cũng tích hợp luôn điều khiển giao tiếp với card đồ họa vào BXL nên giờ đây trên BMC chỉ còn lại một chip cầu nam và tuyến Intel QPI cũng được rút gọn thành Intel DMI với băng thông thấp hơn vì băng thông cho hai thành phần ngốn nhiều nhất là RAM và card đồ họa đã được tích hợp vào BXL. Tuy nhiên điều khiển đồ họa trong BXL Lynnfield chỉ hỗ trợ băng thông 16x khi chạy 1 card và 8x8x khi chạy hai card (SLI hoặc ATI) trong khi Bloomfield là 16x16x và những BXL Lynnfield thế hệ đầu tiên này cũng được Intel khóa hệ số nhân nên không thể ép xung bằng những cách thông thường. Những rút gọn này đã giúp các BXL Lynnfield có giá dễ chịu hơn nhiều so với đàn anh. Và trong dòng Lynnfield Intel cũng chia ra hai phân khúc là Core i5 (7xx, 4 nhân, không có công nghệ siêu phân luồng), đại diện là i5-750 cho người dùng tầm trung và Core i7 (8xx, 4 nhân, có siêu phân luồng), đại diện là i7-870 (www.pcworld.com.vn/A0910_42) cho phân khúc cao hơn.

Bước sang năm 2010 thì Intel tiếp tục làm nóng thị trường với việc tích hợp luôn một nhân đồ họa vào các BXL và cho ra đời dòng Clarkdale (2 nhân, siêu phân luồng, tích hợp chip đồ họa) hướng đến người dùng tầm trung và phổ thông. Trong dòng này Intel cũng chia ra hai phân khúc là Core i5 (mã 6xx) và Core i3 cho phân khúc phổ thông với một điểm rút gọn so với Core i5 là không hỗ trợ công nghệ Turbo Boost. Về mặt hiệu năng, tuy chỉ có hai nhân nhưng được bù đắp bằng công nghệ siêu phân luồng nên các BXL dòng Clarkdale vẫn có hiệu năng khá cao; đồ họa tích hợp Intel GMA bên trong các BXL này cũng có hiệu năng tốt hơn nhiều so với thế hệ đàn anh Intel GMA 4500 (gần gấp đôi). Bạn có thể tham khảo hiệu năng của một đại diện là Core i5-661 (www.pcworld.com/A1001_36) đã từng được thử nghiệm tại TestLab.

Tháng 4/2010 Intel tung ra chiến binh hàng khủng 6 nhân là Intel Core i7-980X Extreme Edition (www.pcworld.com.vn/A1004_34) thuộc dòng Bloomfield với hiệu năng cực cao đáp cho các cỗ máy phục vụ sáng tạo nội dung số, dựng hình 3D và có thể nói là "không ngán" bất cứ game nào. Nhìn chung, so với các BXL Bloomfield truyền thống 4 nhân, Core i7-980X có một số cải tiến như tích hợp chức năng bảo mật mới là Intel Advanced Encryption Standard New Instructions (Intel AES-NI) giúp tăng hiệu suất mã hóa và giải mã, mang lại tốc độ hoạt động cao hơn trong các môi trường đòi hỏi bảo mật cao; công nghệ 32nm thay cho 45nm giúp BXL tận dụng hiệu quả điện năng hơn, cụ thể i7-980X với 6 nhân, mỗi nhân xung nhịp 3,33GHz nhưng chỉ tiêu thụ ngang với i7-975 bốn nhân với xung nhịp tương đương. Tuy nhiên để sở hữu được BXL này thì mức giá mà người dùng phải bỏ ra cũng không nhỏ (khoảng 22 triệu đồng).

Phenom II X6

Tiếp sau đó hãng AMD cũng đã tung ra chú "rồng 6 đầu" là AMD Phenom II X6 1090T (6x3,2GHz). Vẫn được sản xuất trên công nghệ 45nm và kế thừa đầy đủ các công nghệ từ Phenom II nhưng X6 được tăng cường thêm công nghệ Turbo Core giúp tự động nâng xung nhịp của 3 nhân từ mức mặc định 3,2GHz lên đến 3,6GHz trong trường hợp ứng dụng phần mềm không tận dụng hết cả 6 nhân xử lý giúp tăng hiệu năng xử lý tác vụ đó. Về mặt hiệu năng, qua các thử nghiệm tại Test Lab, Phenom II X6 1090T đã cho thấy khả năng xử lý vượt trội và đặc biệt là hiệu năng của BXL này cũng tăng rất đáng kể trên từng xung nhịp khi ép xung (www.pcworld.com.vn/A1006_46). Và một tin vui nữa cho game thủ là X6 1090T có mức giá cũng rất dễ chịu, chỉ trên dưới 6 triệu đồng.

Và gần đây nhất, để đáp ứng nhu cầu ép xung cho thị trường tầm trung cũng như phổ thông (ngoại trừ dòng Core i7-9xx Extreme Edition có hệ số nhân mở có thể ép xung, các BXL dòng Core i thuộc dòng Lynnfield và Clarkdale trước đây đều bị khóa hệ số nhân), ngày 28/5/2010 Intel đã đưa ra 2 BXL là Core i7-875K (dòng Lynnfield) và Core i5-665K (dòng Clarkdale) với hệ số nhân mở. Intel Core i7-875K thực chất là bản nâng cấp của i7-870 (xung nhịp 2,93GHz, 4 nhân, 8 luồng xử lý cùng mức cache L3 8MB) nhưng có hệ số nhân mở. Tương tự Intel Core i5-655K cũng thực chất là phiên bản nâng cấp của Core i7-650 với xung nhịp 3,2GHz, 2 nhân, 4 luồng xử lý và mức cache L3 là 4MB. Có thể phân biệt dòng hệ số nhân mở với các thế hệ trước bằng kí tự "K" phía sau tên mã.

KHẢI HUỲNH

Xuất hiện 2 kẻ thách thức mới

Sự trở lại của A4Tech, thương hiệu quen thuộc với người dùng Việt Nam qua dòng sản phẩm cao cấp X7 Anti-Vibrate Laser Gaming cùng chú chuột Rapier V1 của Verbatim dành cho giới game thủ. Ngoài những thông số kỹ thuật khá ấn tượng thì cả 2 được thiết kế hài hòa giữa tính năng, nhu cầu sử dụng và giá thành sản phẩm.

X7 Anti-Vibrate Laser Gaming

Anti-Vibrate Laser Gaming XL-747H (Blue Spider) là lựa chọn thích hợp cho các game bắn súng và hành động tốc độ cao hoặc đơn giản hơn là nếu bạn muốn tự do sử dụng chuột trên bề mặt của nhiều loại vật liệu khác nhau mà không cần dùng tấm lót chuột. Thiết kế khá đẹp với những đường cong công thái học (ergonomic) mang lại sự thoải mái, thân chuột có thêm lớp cao su mềm giúp game thủ có thể sử dụng trong một khoảng thời gian dài mà không phải bận tâm về vấn đề trơn trượt do mồ hôi tay. Ngoài 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn, chuột có thêm 4 nút chức năng (2 trên thân chuột và 2 ở cạnh phải) nhằm tăng tính tiện dụng cho người dùng trong quá trình sử dụng. Đèn LED hiển thị chế độ và độ phân giải hiện hành thiết kế đơn giản nhưng tiện dụng. Tiện ích Anti-Vibrate Oscar Editor (đi kèm khi cài đặt trình điều khiển) bổ sung nhiều tùy chọn linh hoạt hơn cho người dùng. Chẳng hạn thay đổi tác vụ mặc định cho nút chức năng, thay đổi tốc độ truyền dữ liệu qua cổng USB (USB report rate) giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, điều khiển chuột dễ dàng và chính xác hơn. "Nhện xanh" kết nối với máy tính bằng cáp USB, đi kèm là 7 "quả tạ" cho phép thay đổi trọng lượng chuột.

XL-747H hỗ trợ độ phân giải mặc định gồm 6 mức từ 400, 800, 1.200, 1.600, 2.000 và 3.200dpi; có thể tùy chỉnh chi tiết bằng tiện ích đi kèm. Bộ cảm biến có khả năng xử lý đạt 6 megapixel/giây, tốc độ quét tối đa đạt 45IPS (inches per second) tương đương 1,143m/s. Bộ nhớ tích hợp 64KB lưu trữ profile người dùng và các macro (tổ hợp thao tác các phím nhấn theo kịch bản), bạn có thể gắn chuột và chạy trực tiếp trên bất cứ máy tính nào mà không cần cài đặt tiện ích. Giá 930.000 đồng, bảo hành 1 năm.

Rapier V1

Tương tự "người anh em" V2, thiết kế của Rapier V1 chỉ thích hợp cho người dùng thuận tay phải. Chuột có kích thước lớn, Kiểu dáng khá ngầu, 2 phím trái, phải to và dài đủ để bấm chính xác trong bất cứ tình huống nào. Kết nối với máy tính qua cáp USB, đầu cắm được mạ vàng càng làm tăng thêm "chất" của chú chuột. Đi kèm là 5 "quả tạ" loại 4,5g cho phép thay đổi trọng lượng chuột theo nhu cầu. Theo khuyến cáo của nhà sản xuất, bạn nên kết nối trực tiếp chuột với cổng USB của máy tính để tối ưu khả năng đáp ứng của chuột.

Rapier V1 cũng được thiết kế hướng đến giới game thủ với những thông số kỹ thuật khá ấn tượng. Hỗ trợ độ phân giải mặc định gồm 4 mức từ 800 đến 3.200dpi cùng công nghệ "on the fly" cho phép điều chỉnh độ phân giải ngay trong những trận chiến căng thẳng. Ngoài ra thông qua tiện ích Gamer Toolkit đi kèm, game thủ có thể tùy chỉnh chi tiết đến 7 mức khác nhau từ 400 đến 3.200dpi. Bộ cảm biến có khả năng xử lý đạt 7.800fps (khung hình/giây), tốc độ quét tối đa đạt 65IPS (inches per second) tương đương 1,651m/s. Công nghệ Always On giúp chuột luôn ở trạng thái "sẵn sàng chiến đấu", trỏ chuột đáp ứng tức thời với sự di chuyển của chuột. Bộ nhớ tích hợp có thể lưu trữ tối đa 3 macro, cho phép gắn chuột và chạy trực tiếp các script này trên bất cứ máy tính nào mà không cần cài đặt tiện ích đi kèm.

Mặc định V1 hỗ hợ 2 chế độ là standard mode và gaming mode, có thể chuyển nhanh bằng nút chức năng trên thân chuột. Ngoài 3 phím trái, phải và nút cuộn truyền thống, chuột có thêm 4 nút chức năng (3 ở cạnh bên và 1 trên thân chuột) nhằm tăng tính tiện dụng cho người dùng trong quá trình sử dụng. Đèn LED hiển thị chế độ và độ phân giải hiện hành thiết kế đơn giản nhưng tiện dụng, có thể lập trình lại tùy thích. Tiện ích Gamer Toolkit bổ sung nhiều tùy chọn linh hoạt hơn cho người dùng, cho phép lập trình tạo các script với tổ hợp các phím nhấn kết hợp giữa chuột và cả bàn phím để thực hiện những động tác phức tạp trong game. Giá 609.000đ, bảo hành 2 năm.

ANH THU

LIÊN HỆ

X7 ANTI-VIBRATE LASER GAMING: VisCom. ĐT: (08) 6259 9599.

RAPIER V1: Uranus. ĐT: (08) 6257 5462.

HỘP THƯ

HỎI & ĐÁP

VGA onboard có hỗ trợ Pixel Shader không? Nếu có, làm thế nào để biết?
(nobitaon – Cộng đồng TGVT)

Pixel Shader còn được gọi với một tên tương tự là "Shader Model". Để biết loại VGA onboard đang dùng có hỗ trợ Pixel Shader hay không, bạn có thể xem thông tin trong tài liệu đi kèm hoặc tra cứu trên trang web của nhà sản xuất (với tên thế hệ VGA onboard đó). Ví dụ, nếu đang dùng VGA onboard Intel GMA, bạn có thể tra cứu tại: http://www.intel.com/technology/graphics/gma.htm. Lưu ý: trong cấu hình yêu cầu của một số game hiện nay chỉ ghi 2 tiêu chí dung lượng bộ nhớ của VGA và khả năng hỗ trợ Pixel Shader (ví dụ: 128MB, hỗ trợ Pixel Shader 2.0). Điều đó không có nghĩa là VGA onboard nếu đáp ứng được 2 tiêu chí trên thì sẽ chơi được game; mà để chơi game, bạn cần trang bị VGA rời tối thiểu phải đáp ứng được 2 tiêu chí đó.

Trong phần tinh chỉnh hình ảnh của Burnout Paradise: The Ultimate Box có phần gọi là Environment Mapping cho phép chỉnh Low hoặc Standard, xin hỏi đây là gì? Nếu để Low hoặc Standard thì có ảnh hưởng gì và làm cho hình ảnh game khác đi như thế nào?
(hhh10a – Cộng đồng TGVT)

Environment Mapping tạm dịch là ánh xạ môi trường (từ một mẫu mô hình nào đó). Khi kích hoạt Environment Mapping, các điều kiện về ánh sáng ở bối cảnh xung quanh sẽ tác động lên nhân vật (có chỗ sáng, chỗ tối, chỗ mờ ảo…) làm cho game trở nên "thật" hơn. Việc tinh chỉnh giữa Low và Standard để thể hiện được sự khác biệt giữa chúng còn tùy thuộc vào cấu hình phần cứng.

Mình thấy trong phần hiệu chỉnh đồ họa của các game gần đây có cho chỉnh tính năng post-FX. Xin hỏi post-FX là gì? Khi chỉnh High thì hình ảnh có gì khác so với khi tắt?
(hhh10a – Cộng đồng TGVT)

post-FX là một kỹ thuật phối sáng mới, nhằm làm ánh sáng "long lanh" hơn vì tăng các hiệu ứng lóe sáng… tùy điều kiện môi trường. Tuy nhiên, nếu cảm thấy bị chói mắt (có thể do có mang mắt kính) thì bạn nên tắt tính năng này đi. Trong trường hợp cấu hình máy tính không đáp ứng được việc tinh chỉnh post-FX ở mức cao, có thể gây nên sự cố, vì vậy bạn nên để ở mức máy đã tự thiết lập.

Cho hỏi Arc Systems Works đã phát hành trò chơi BlazBlue: Calamity Trigger cho PC chưa? Mình nghe nói game ra mắt vào 19/3?
(hhh10a – Cộng đồng TGVT)

Theo lịch dự kiến, Aksys Games sẽ phát hành phiên bản BlazBlue: Calamity Trigger cho PC vào ngày 25/6/2010 tại thị trường Bắc Mỹ.

Trong trò chơi S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat, ở bản đồ thứ hai "The area around Jupiter", chỗ Cooling tower có phát ra tín hiệu radio khá lạ? Để bắt tín hiệu này thì làm như thế nào?
(ledung – Cộng đồng TGVT)

Đầu tiên, bạn phải gặp thương nhân Owl ở bản đồ Zaton đầu tiên để nhận nhiệm vụ "Tempting business: bring Novikov three Veles detectors (tùy theo diễn tiến của game mà diễn ra thời điểm nhận nhiệm vụ). Sau đó, trong quá trình chơi, bạn thu thập đủ 3 máy dò Veles detector đem đến giao cho Novikov ở Scientists' bunker (bản đồ The area around Jupiter). Trở lại Zaton báo cáo với Owl rồi chạy cách Owl 1 khoảng xa sẽ có thông báo mới về nhiệm vụ này. Bạn sẽ nhận thưởng là 1 máy dò mới. Cầm máy dò đó sang Cooling tower, máy dò sẽ phát hiện ra 1 vùng sáng ẩn ở phía cao nhất của tháp, nhảy để chạm vào vùng sáng sẽ rơi ra một số thi thể lính Duty. Một trong số thi thể đó có mang 1 chiếc PDA. Bạn có thể tùy ý giao chiếc PDA này cho thủ lĩnh Duty hoặc thủ lĩnh Freedom để nhận thưởng.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

Tại sao người ta chơi?

Không hiểu đặc điểm chơi của trẻ có thể dẫn đến việc người lớn cư xử thiếu tôn trọng và từ đó xuất hiện "khoảng cách giữa các thế hệ".

Rất nhiều nghiên cứu về ý nghĩa của trò chơi, nhưng cho đến nay vẫn chưa có sự thống nhất tuyệt đối về vấn đề tại sao trẻ con (và cả người lớn) chơi. Những nhà khảo cổ học tìm thấy đồ chơi trong những tầng đất đá xa xưa nhất, và những đồ chơi này rất khác nhau. Một số chuyên gia cho rằng chơi là một cách giải phóng năng lượng thừa; số khác nghĩ ngược lại, cho rằng khi chơi năng lượng được phục hồi; một số khác nữa lại cho rằng trò chơi chính là sự luyện tập, là phương cách trẻ con học mọi thứ cần thiết cho cuộc sống sau này.

Có lẽ là cả 3 cách nhìn trên đều đúng ở một góc độ nào đó. Một điều rõ ràng chơi là chuẩn bị cho cuộc sống. Chơi không phải là trò vô bổ, không phải là trò nhảm nhí mà là một hoạt động chính của con người trong một giai đoạn nhất định nào đó của cuộc đời. Khi mải chơi, bất cứ trò chơi gì, trẻ cũng quên ăn, quên ngủ, quên mọi thứ và mọi người xung quanh. Khi chơi, trẻ như đang sống trong một thế giới khác. Như vậy chẳng có gì đáng ngạc nhiên khi trẻ tức giận vì bị người lớn dứt ra khỏi dòng tưởng tượng và cuộc sống trong mơ của nó. Càng dễ hiểu mức độ tức giận của một đứa trẻ khi bị dứt ra khỏi loại trò chơi mà trong đó nó có vô vàn quyền năng, vô vàn cơ hội chứng tỏ mình như trò chơi điện tử. Dưới con mắt của người lớn, chẳng qua là trẻ đang chơi, mà đến giờ làm những việc nghiêm túc hơn như ăn cơm, đi tắm, học bài, thì đương nhiên là phải thôi chơi. Nhưng đối với đứa trẻ đang chơi thì nó đang bận là ai đó, đang bận "hành hiệp", cứu người… nó đang làm nhiệm vụ, và nó phải làm xong việc đó đã. Không hiểu đặc điểm chơi của trẻ có thể dẫn đến việc người lớn cư xử thiếu tôn trọng và từ đó xuất hiện "khoảng cách giữa các thế hệ".

Thấy được ý nghĩa của quá trình chơi của trẻ, ta sẽ không dứt trẻ ra khỏi trò chơi một cách đột ngột, bằng cách ra lệnh, mà phải cho trẻ một khoảng thời gian nhất định để trẻ kịp thoát khỏi trò chơi, ra khỏi nhân vật tưởng tượng của mình. Cần cho trẻ đủ thời gian để kết thúc trò chơi, bình tĩnh chuyển từ hoạt động chơi sang hoạt động khác.

Chơi cũng không phải đặc quyền của trẻ em. Người lớn cũng chơi và cũng thích chơi. Gần đây rất nhiều chương trình học (đặc biệt là học ngôn ngữ và học kỹ năng) sử dụng trò chơi làm phương tiện (dễ thấy nhất là các trò chơi teambuilding). Mỗi thời đại có những loại trò chơi đặc trưng, và ngày nay công nghệ hiện đại sản sinh ra những trò chơi mới, trong đó có trò chơi điện tử.

Những lý do đằng sau việc chơi game

Để giải tỏa căng thẳng? Để giải trí một cách trí tuệ? Để cảm nhận thêm một cuộc sống nữa, khác với cuộc đời thực? Để tìm kiếm tình bạn, tình yêu? Để thỏa mãn những nhu cầu không thể thành hiện thực?

Hay đơn giản chỉ vì người ta không thể cưỡng lại được sức hấp dẫn của trò chơi điện tử? Nhưng điều gì khiến trò chơi điện tử có sức hấp dẫn khủng khiếp như vậy?

- Đối với người chơi, game không chỉ là để tiêu tốn thời gian mà là một quá trình kiến tạo thế giới, một thế giới riêng trong tâm trí người chơi. Mỗi trò chơi điện tử đều có nội dung cốt truyện riêng, có không gian, thời gian riêng, có triết lý sống,

giá trị sống và nguyên tắc ứng xử riêng… Trò chơi cho phép người chơi không chỉ thụ động quan sát các sự kiện mà chủ động, tích cực hành động trong thế giới do họ dựng nên. Điều này mang đến những cảm giác thỏa mãn rất mạnh mẽ, vì nó cho phép người chơi thử thách bản thân trong những vai trò (ảo) khác nhau, nhưng được trải nghiệm nhiều cảm giác (thật) khi tham gia vào các hoạt động phiêu lưu, những cuộc đua nguy hiểm nhưng hấp dẫn. Đây cũng chính là mối nguy của trò chơi điện tử vì nó khiến người chơi quên thực tại.

- Số lượng trò chơi rất lớn và chủng loại đa dạng đáp ứng mọi loại thị hiếu, sở thích của nhiều loại người chơi. Ví dụ: Với một số người trò chơi chiến thuật đặc biệt hấp dẫn vì họ có thể trở thành thủ lĩnh, có thể có quyền lực nhưng lại không phải gánh trách nhiệm như những thủ lĩnh thực ngoài đời. Hơn thế nữa, thời gian trong trò chơi trôi qua rất nhanh, sau vài giờ chơi có thể đạt được vị trí quyền lực mà ngoài đời phải cố gắng nhiều năm trời. Còn điều hấp dẫn của trò chơi nhập vai là quyền lựa chọn nhân vật tùy ý và sống cuộc sống của nhân vật, có thể thay đổi cả tính cách của nhân vật lẫn cách chơi trong mỗi lần chơi. Trò chơi xã hội thú vị vì nó cho người chơi cơ hội kết bạn, thậm chí hẹn hò, mở cửa tiệm, nhà hàng, chăm sóc vật cưng, sống một cuộc sống ảo bên cạnh đông đảo hàng xóm như mình, v.v…

- Trò chơi điện tử luôn luôn đổi mới và đầy bất ngờ: nhiều thực nghiệm y học đã cho thấy những kích thích bất ngờ mang lại cảm giác thích thú mạnh hơn những kích thích dễ chịu nhưng quen thuộc. Khi làm quen với trò chơi mới, người chơi không đoán được điều gì chờ đợi phía trước, chính cảm giác háo hức chờ đón những điều mới lạ khiến cho trò chơi đặc biệt hấp dẫn.

- Là sản phẩm của trí tuệ và công nghệ hiện đại, trò chơi được xây dựng cực kỳ công phu với sự tham gia của rất nhiều chuyên gia tâm lý để bảo đảm tính phổ biến và độ hấp dẫn, thu hút người chơi. Có thể liếc qua hai công đoạn trong quy trình xây dựng một trò chơi để thấy rõ điều này: Bước đầu tiên, những nhà tâm lý học chuyên nghiệp khảo sát thị hiếu của người chơi tiềm năng và dựa vào đó để xây dựng nội dung, cốt truyện cho hấp dẫn đối tượng này. Bước hoàn thiện người ta cũng thử nghiệm theo cách rất đặc biệt, vận dụng những thành tựu mới nhất về phương pháp thực nghiệm tâm lý, để đưa ra những tiêu chí về mức độ hấp dẫn của trò chơi. Tham gia chơi thử nghiệm là khoảng 12000 người có trình độ chuyên môn về tâm lý (có nhiều năm học về tâm lý ứng dụng, tâm lý thực nghiệm) và giỏi chơi game. Sau khi đội ngũ này chơi thử, điều chỉnh mọi lỗi có thể gặp, trò chơi mới đưa ra bản thử nghiệm cho người chơi bình thường chơi thử. Một cái bẫy tâm lý được giăng ra - một sản phẩm có thể thỏa mãn mọi hứng thú, nhu cầu, ước mơ, tưởng tượng, mong muốn của con người một cách công phu và chuyên nghiệp – làm sao thanh niếu niên cưỡng lại được sự mê hoặc đó.

Tóm lại, có thể nói một cách chắc chắn rằng cưỡng lại sự quyến rũ của loại trò chơi được xây dựng dựa trên những cơ chế sinh học và tâm lý là rất khó, chưa kể chúng vẫn đang phát triển và hoàn thiện hơn. Để quản lý được nó có lẽ cũng phải bắt đầu từ việc phải hiểu nó một cách thấu đáo. Hiểu bản chất hình thành, hiểu cách nó tác động đến người chơi để chọn lựa tác động tích cực và ngăn bớt tác động tiêu cực. Hiểu người chơi để tác động đến nhận thức của họ. Hiểu được việc tác động đến người chơi đòi hỏi sự thống nhất, đồng bộ từ cả nhà trường, gia đình và xã hội. Và quan trọng hơn cả là phải tìm được những sân chơi khác có sức quyến rũ ít nhất là ngang bằng với game. Cho đến khi các nhà quy hoạch không còn quên sân chơi, trường lớp chuẩn cho trẻ em trong những chiến lược xây dựng, cho đến khi ngành giáo dục toàn tâm toàn ý vào xây dựng chương trình, thực hiện việc dạy dỗ sao cho trẻ có thể làm chủ bản thân, cho đến khi cha mẹ sâu sát với con thay vì ngồi đợi chất vấn các vị bộ trưởng quản lý game thì cuộc chiến với game vẫn còn chưa over! Trong khi chờ đợi, điều các bậc cha mẹ cần phải làm vẫn là để ý xem trẻ chơi trò chơi gì, để chơi cùng với trẻ. Nắm được đặc điểm chơi của trẻ, biết trẻ thích trò nào hơn, trò chuyện với trẻ về những điều này có thể giúp cha mẹ phát hiện ra những điều thú vị về thế giới nội tâm của con mình, cũng như hiểu được, giúp được con mình giải quyết những rắc rối chúng gặp phải trong cuộc sống thực.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

NHỮNG CHIẾN THUẬT điển hình trong DotA

Hiện nay, chiến thuật trong DotA-Allstars rất phong phú. Tuy nhiên, chỉ có 3 dạng chính: Gank, Push và Farm. Mỗi chiến thuật đều gắn liền với tên tuổi của các đội DotA khác nhau. Bài viết dưới đây sẽ giúp bạn có cái nhìn cụ thể hơn về chiến thuật của từng khu vực.

GANK

Chiến thuật này cho đến thời điểm hiện tại vẫn được coi là đẹp mắt và khó sử dụng nhất. Đây cũng chính là tiền đề cho sự phát triển các chiến thuật khác. Gank có nghĩa là sử dụng các hero sở hữu bộ kỹ năng có thể dứt điểm đối phương một cách nhanh chóng tại thời điểm đầu và giữa trận đấu.

"Cha đẻ" của chiến thuật này không ai khác chính là Virtus. Pro – đội DotA đến từ Nga. Chỉ vỏn vẹn trong vòng 1 năm thi đấu (2007), họ đã thâu tóm toàn bộ các giải đấu online lẫn offline bằng duy nhất một chiến thuật "mass-gank" (sử dụng cả 5 hero để gank đối phương).

Virtus Pro sử dụng các hero đặc trưng phù hợp cho chiến thuật của mình như Nerubian Assassin, Priestess of the Moon, Sand King, Lina Inverse…, đòi hỏi người sử dụng phải khéo léo và có tính toán trong mọi tình huống, đồng thời các thành viên phải hỗ trợ nhau nhịp nhàng để có thể dứt điểm trận đấu trong thời gian ngắn.

Tuy đế chế của Virus.Pro không tồn tại được lâu khi IceFrog ra mắt phiên bản DotA mới khiến mọi việc thay đổi. Chiến thuật "mass-gank" trở nên mạo hiểm hơn và khó có thể giành chiến thắng. Thế nhưng, nhìn chung thì Virtus Pro đã tạo nên tiền đề cho phong cách của các đội DotA châu Âu sau này.

Hiện tại, để tránh rủi ro trong thời gian cuối trận đấu, các đội châu Âu đã đưa những hero semi-carry (có bộ skill phát huy khả năng tối đa vào thời điểm giữa và cuối trận đấu khi có trang bị) vào đội hình. Chiến thuật dần bị biến thể thành: "4 gank 1 semi-carry" hoặc "3 gank 2 semi-carry"… trở thành đặc điểm riêng hiện nay của cộng đồng châu Âu. Nhưng thỉnh thoảng chúng ta vẫn được chứng kiến các đội DotA từ Ukraina và Nga trình diễn lối chơi thuần chủng của người đi trước để lại.

PUSH

Được coi là chiến thuật khó sử dụng nhất hiện nay bởi tính rủi ro cao trong trận đấu nhưng push thường mang lại sự bất ngờ cho đối phương nếu sử dụng thành công. Tuy nhiên, việc này đòi hỏi người đội trưởng phải có cái nhìn sâu và sự tính toán ngay từ khâu chọn hero sử dụng. Mục đính của push là sử dụng các hero có bộ skill hỗ trợ phá trụ của đối phương trong thời gian ngắn.

Ngay từ khi DotA được đưa vào thi đấu chuyên nghiệp, chiến thuật push đã nhen nhóm hình thành. Nếu như lúc đầu, các đội DotA chỉ rụt rè đưa một hoặc hai hero late có khả năng gây đột biến như Bone Fletcher, Soul Keeper... vào đội hình với ý định phá nhà đối phương sau khi hoàn thành đủ lượng đồ cần thiết; thì sau đó, họ đã nghĩ đến việc xuất hiện một đội hình mới bao gồm 5 hero có khả năng liên tục đi tập trung hỗ trợ việc phá trụ. Những hero chủ lực cho chiến thuật đó là: Chen, Pugna, Warlock. Và hai đội DotA châu Âu được biết đến nhiều nhất lúc bấy giờ là Meet Your Makers và SK.Gaming.

Tuy nhiên, vì tính rủi ro cao nên chiến thuật này dần bị quên lãng, song vẫn có lúc nó trở lại và thổi một cơn gió lạ vào trong trận đấu.Các đội DotA châu Á sau này điển hình là StarsBoba tại Việt Nam và các đội DotA Trung Quốc khác như Ehome, cD… đã sử dụng theo một hướng đi mới. Họ lựa chọn các hero có khả năng phá trụ một mình như Rhasta, Death Prophet, Engima, Broodmother… khiến đối phương không kịp trở tay, đồng thời đem lại lợi thế rất lớn cho cả đội về vàng và cấp độ.

FARM

Là chiến thuật thịnh hành nhất trong thời điểm hiện nay và được cộng đồng trao cho cái tên thật dân giã: "rùa rụt cổ". Cái tên này xuất phát từ hình ảnh chú rùa rụt cổ bởi đây là lối chơi thiên về phòng thủ, tạo hậu phương vững chắc bằng những hero chủ lực phát huy sức mạnh trong giai đoạn cuối của trận đấu.

Chiến thuật này đòi hỏi phải có sự ăn ý, khéo léo giữa các hero support (hỗ trợ) và các hero carry (hero chủ lực, gây sát thương vật lý mạnh khi có đủ đồ cần thiết.). Hero support sẽ luôn phải hy sinh, đứng sau bảo vệ hero chính trong mọi tình huống và giúp họ có được số lượng gold (vàng) và exp (kinh nghiệm) vượt trội so với đối phương. Tuy có độ an toàn cao nhất hiện nay nhưng chiến thuật lại đòi hỏi kỹ năng cá nhân của các game thủ cầm hero carry phải xuất sắc và ổn định.

Những hero carry được yêu thích là: Drow Ranger, Medusa, Phantom Lancer…

Khởi nguồn cho chiến thuật này không ai khác đó chính là người láng giềng của chúng ta – Trung Quốc. Các đội DotA Trung Quốc sử dụng rất nhuần nhuyễn đội hình "3 hero carry, 2 hero support", khiến các đối thủ khác phải bế tắc khi đối đầu. Và đội DotA sử dụng đầu tiên và thành công nhất đó chính là For The Dream (FTD), nay là đội LGD.sGty. Chiến thuật farm đã mang về cho họ chức vô địch SMM năm 2009 tại Malaysia. Tuy nhiên, sau khi có những thay đổi trong phiên bản DotA mới, chiến thuật này đã phải giảm số lượng hero late xuống để phù hợp.

Vào thời điểm hiện nay, các đội DotA trên thế giới đang vẫn đang đau đầu khi chưa thể tìm cách phá giải chiến thuật này. Và có lẽ cách giải quyết duy nhất là sử dụng chính nó cùng sự phối hợp ăn ý của cả đội để đánh bại đối thủ.

Kết

Mặc dù có rất nhiều biến thể khác nhau nhưng chiến thuật farm vẫn đang thể hiện tính ưu việt của mình. Tuy nhiên, trong thế giới DotA, không có chiến thuật nào là hoàn hảo. Với sự sáng tạo vô hạn cũng như thay đổi trong các phiên bản cập nhật, các đội DotA sẽ tìm ra những chiến thuật mới mẻ và thể hiện nó trong hai sân chơi lớn sắp tới là World Cyber Games châu Á và Electronic e-Sports World Cup.

JUNE PHUỢNG

ĐIỂM MẶT NHỮNG QUÁI VẬT "KHỦNG"

NẾU NHƯ TỪNG CHƠI QUA CÁC GAME HÀNH ĐỘNG KINH DỊ, CHẮC HẲN BẠN ĐÃ KHÔNG ÍT LẦN "CHẠM TRÁN" VỚI NHỮNG QUÁI VẬT "RỢN TÓC GÁY" BỊ ĐỘT BIẾN, ĐẾN TỪ VŨ TRỤ HOẶC THẬM CHÍ ĐẾN TỪ NỖI HOẢNG SỢ CỦA CON NGƯỜI TRONG TIỀM THỨC. DƯỚI ĐÂY LÀ TỔNG HỢP NHỮNG QUÁI VẬT TRONG GAME CỰC KỲ ẤN TƯỢNG CŨNG NHƯ ĐÁNG SỢ KHIẾN BẠN PHẢI "THÓT TIM" KHI ĐỐI MẶT VỚI CHÚNG.

1 NEMESIS TRONG RESIDENT EVIL 3

Resident Evil là dòng game hành động kinh dị nổi tiếng của Capcom và không thiếu những quái vật "khủng" làm người chơi giật mình, đặc trưng là các thây ma khát máu (zombie) xuất hiện trong phần lớn các phiên bản. Tuy nhiên, một trong những quái vật "khủng" nhất của Resident Evil có thể kể đến là Nemesis của phiên bản 3, một "vũ khí sinh học" đúng nghĩa với khả năng tìm và diệt đáng sợ. Vào vai nhân vật chính Jill Valentine, bạn sẽ bị săn đuổi từ đầu game đến cuối game bởi Nemesis và không ít lần "tẩu vi thượng sách". Nemesis có nhiều biến thể và phải đến phút cuối, Jill dùng súng bắn điện mới có thể hạ gục tên này. Một trong những quái vật kinh điển của dòng game Resident Evil.

2 PYRAMID HEAD TRONG SILENT HILL 2

Khác với Resident Evil, dòng game kinh dị Silent Hill làm người chơi kinh sợ thông qua những cảm giác tâm linh kì ảo thay vì bọn quái vật dữ tợn. Tuy nhiên, ở phiên bản 2, Silent Hill gây ấn tượng với loại quái vật Pyramid Head (Đầu Kim Tự Tháp) với hình hài to lớn có đầu hình Kim Tự Tháp và bộ dao bén ngót. Đây là tên trùm đầu tiên mà nhân vật chính James Sunderland trong Silent Hill 2 phải đối mặt và bộ dạng của Pyramid Head cũng làm "hoảng hồn" không ít người chơi.

3 KẺ CẦM CƯA MÁY TRONG RESIDENT EVIL 5

Cũng giống "người tiền nhiệm" trong Resident Evil 4, kẻ cầm cưa máy trong Resident Evil 5 tuy không phải là một trong những tên "trùm" trong game nhưng cực kỳ đáng sợ với vũ khí cầm trên tay. Nếu không cẩn thận, bạn sẽ dễ dàng "tử ẹo" sau chỉ một pha tấn công của đối thủ này. Vấn đề nằm ở chỗ, ở một số phân đoạn bạn không thể bỏ qua tên này do chúng nắm giữ những chìa khóa để mở cửa qua màn kế tiếp. Kẻ cầm cưa máy là một đối thủ khá khó chịu, và hãy sẵn sàng hỏa lực mạnh nhất để đối phó với chúng khi bạn vẫn còn... cơ hội.

4 THE GUARDIAN TRONG DEAD SPACE

Dead Space là một trong những tựa game hành động kinh dị hiếm hoi và thành công của EA phát hành năm 2008. Lấy bối cảnh phiêu lưu trong con tàu vũ trụ bị bỏ hoang, bạn sẽ phải đối mặt với hàng tá quái vật đột biến đáng sợ khác nhau, trong đó ấn tượng nhất có thể là The Guardian, một dạng quái vật bám trên tường và canh gác khi người chơi đi ngang qua. Với hình dạng một con người đã bị đột biến và toàn bộ cơ thể dính sát vào tường, The Guardian không chỉ có vẻ ngoài đáng sợ mà sức tấn công cũng rất lớn. Nó có thể dùng xúc tu để hạ gục người chơi chỉ sau một cú đánh

khi bất cẩn đến gần. Còn nếu ở xa, The Guardian sẽ tung ra những ký sinh trùng để đeo bám và tấn công người chơi.

MAINLINER TRONG THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Mainliner trong The Suffering: Ties That Bind xuất hiện khá thường xuyên trong game và săn đuổi người chơi. Chúng không hề tầm thường và dễ "xử". Mainliner khá nhanh nhẹn và tấn công người chơi một cách bất ngờ không thể lường trước. Cũng giống phần lớn những quái vật trong The Suffering, Mainliner là bản thể của những tù nhân đã từng bị tra tấn trong tù với bề ngoài bị những ống tiêm thuốc độc ghim vào cơ thể. Rất may mắn là sát thương do Mainliner gây ra không lớn và bạn cũng dễ dàng hạ gục chúng nếu như đủ tỉnh táo và nhanh tay.

LICKER TRONG RESIDENT EVIL 2

Resident Evil 2 ra mắt chỉ sau người tiền nhiệm 2 năm nhưng những cải tiến của bản này là rất đáng kể. Số lượng zombie, nhân vật mới cùng những tình tiết lắt léo luôn hấp dẫn người chơi với những nỗi sợ kinh hoàng lẫn "thở phào nhẹ nhõm" xen lẫn nhau. Khác với phần một, số lượng quái vật trong Resident Evil 2 nhiều hơn, và ngoài những thây ma zombie quen thuộc, người chơi còn đối mặt với một loại quái vật mới là Licker, một sinh vật di chuyển trên các bờ tường tối tăm và bất ngờ tấn công người chơi bằng móng vuốt sắc nhọn. Đặc điểm của Licker là chúng bị mù mắt, nhưng lại có tai và mũi cực thính để định vị con mồi. Licker còn có thể dùng lưỡi dài của mình để trói con mồi lại và "xử lý". Bề ngoài có phần nhầy nhụa, đỏ tươi của Licker kết hợp với việc chúng xuất hiện bất ngờ luôn khiến người chơi thót tim khi đi vào các khu vực hành lang trong Resident Evil 2.

FACEHUGGER TRONG ALIENS VS PREDATORS

Facehugger là một trong những hình thể đầu tiên của quái vật Alien, tấn công người chơi bằng cách bay vào ôm mặt nạn nhân đồng thời đưa phôi thai của Alien vào bụng nạn nhân. Lấy cảm hứng từ bộ phim cùng tên, Aliens vs Predators cũng khiến người chơi nhiều lần giật mình với việc các quái vật Facehugger xuất hiện khắp nơi và chỉ chờ dịp người chơi sơ hở là vồ lấy. Sau khi tấn công thành công, các Alien tí hon sẽ "ra đời" từ bụng của nạn nhân, khiến họ chết ngay lập tức. Một trong những quái vật từ phim lên game thành công nhất do vẫn giữ được sự kinh dị rợn người.

Y TÁ MA TRONG SILENT HILL

Silent Hill phiên bản đầu tiên đem lại cho người chơi cảm giác kinh sợ với bối cảnh bệnh viện bỏ hoang và đầy những sinh vật thất thểu, nặng nề ám ảnh người chơi. Trong đó, những cô nàng y tá ma quái không có gương mặt được xem là độc đáo và đáng sợ nhất. Được trang bị những thanh ống nước hoặc dao chặt thịt bằng sắt hoen gỉ và đi lại trong bệnh viện, những cô nàng y tá này dễ dàng làm bạn "đứng hình" trong vài giây, đủ để bao vây bạn và tấn công.

HEAD CRAB TRONG HALF-LIFE

Half-Life không hẳn là một game hành động kinh dị, nhưng một loại quái vật trong game đã khiến trò chơi này trở nên đáng sợ và đầy rùng rợn. Đó là Head Crab, một loại ký sinh khổng lồ tấn công vào đầu người chơi và biến họ trở thành một thây ma khát máu (zombie). Điều đáng lưu ý là tuy những sinh vật này khá nhỏ nhắn và có vẻ "vô hại" nhưng chúng có tốc độ khá nhanh và tấn công bất ngờ. Nếu không muốn bị biến thành những zombie, tốt nhất trong Half-Life bạn cần trang bị các vũ khí cận chiến tốt để hạ gục những con Head Crab phiền phức và nguy hiểm này.

CẨM TÚ

LỊCH SỬ NHÓM GAME

RA ĐỜI VÀO NĂM 2006, CHO ĐẾN NAY 3H FIFA SOCCER TEAM ĐÃ CHỨNG TỎ HỌ LÀ NHÓM GAME SỐ 1 VIỆT NAM TRONG NỀN E-SPORTS CÒN NON TRẺ CỦA VIỆT NAM.

NHÓM GAME (CLAN) SSP: MỘT THỜI OANH LIỆT

Bắt đầu từ năm 2002, WCG bắt đầu được tổ chức tại Việt Nam. Cũng trong năm đó, FIFA cũng được đưa vào chương trình thi đấu với chức vô địch của Trần Tấn Bá. Sang năm 2003, Tấn Bá tiếp tục thống trị bộ môn FIFA tại WCG bằng chức vô địch thứ 2 liên tiếp của mình (sau này còn có Trần Đình Luân lặp lại được kì tích này). Năm 2004, người đồng đội của anh tại clan SSP là Vương Kim Sơn lên ngôi vô địch, đánh dấu 3 năm thống trị của clan SSP trong cộng đồng FIFA Việt Nam lúc bấy giờ.

Clan SSP được thành lập vào cuối năm 2003, dưới sự hỗ trợ và bảo trợ của trung tâm SSP. Với những chức vô địch ở các giải lớn nhỏ như vô địch WCG 2004, CWG 2004, HoanLong Cup 2004,… clan SSP dần trở thành một thế lực không thể đánh bại của FIFA Sài Gòn nói riêng và FIFA Việt Nam nói chung. Thời kỳ hoàng kim của clan có thể được đánh dấu vào năm 2004, khi các thành viên trong team thâu tóm hết toàn bộ các giải lớn, nhỏ ở các giải đấu tại TPHCM và cả WCG Việt Nam. Tuy nhiên, sau WCG 2005 thi đấu không thành công với hạng nhì của winnie – Trần Thanh Vy, clan SSP bắt đầu tan rã và các thành viên đều có những định hướng khác nhau cho riêng mình.

3H: MỘT THỜI KỲ MỚI, MỘT THẾ LỰC MỚI

Khi clan SSP tan rã, Trần Tấn Bá giải nghệ, lượng thành viên còn lại trong clan đã chia thành 2 luồng hoàn toàn mới. 1 trong số đó gồm có các anh winnie - Trần Thanh Vy, nick - Vương Kim Sơn, chenzen - Mai Anh Tuấn, nobitas - Hồ Việt Thiên Khánh, pitterbean - Trần Huy Thông, yuda - Nguyễn Khắc Kinh Quốc,… Với ý tưởng thành lập nên 1 team FIFA mạnh, giàu thành tích, nhằm bước tiếp con đường mà clan SSP đang dang dở. Và thế là, vào ngày 01/06/2006, team TripleH (3H) chính thức ra đời, mở đầu cho một kỷ nguyên mới và một thế lực mới của FIFA Việt Nam.

TripleH, cái tên được lấy từ 3 chữ đầu của 3 từ Hands – Heads – Hearts. Với "Hands", điều này có nghĩa là bạn sử dụng đôi bàn tay khéo léo của mình để điều khiển các cầu thủ của mình, để ghi bàn và đi đến chiến thắng. Còn "Heads" nhắc bạn luôn suy nghĩ, tính toán trong từng đường bóng của mình, hãy bình tĩnh và tỉnh táo luôn giúp bạn đi đến thành công. Cuối cùng là "Hearts", là một trái tim luôn hừng hực khí thế, luôn cháy bỏng đam mê FIFA, vì khi có đam mê, bạn sẽ làm được tất cả. Đó cũng là phương châm mà 3H luôn hướng tới, cống hiến những trận FIFA đỉnh cao, đầy sức sáng tạo, những đường bóng đẹp tới khán giả.

Câu slogan cũng là mục tiêu mà các thành viên trong team đã và đang cố gắng thực hiện, đó chính là cố gắng vô địch các giải đấu được tổ chức. Ngoài ra, câu slogan còn thể hiện được sức mạnh và niềm khát khao vô địch, và luôn được hô vang trong những trận cầu quyết định chức vô địch. "SIMPLY

THE BEST" – Đơn giản chúng tôi là nhất!

Ngay vừa khi thành lập team, 3H cũng kịp giành được nhiều thành tích tại các giải nhằm chuẩn bị cho WCG 2006 như 4eve Open Cup I (vô địch, giải nhì và giải ba), BenQ-Siemens Cup (giải ba), MSI University Tour, HoanLong PC Game,... Tuy đã có bước chạy đà khá tốt cho WCG 2006, nhưng kì WCG năm đó, 3H đã không thi đấu thành công. Đó cũng là lần duy nhất cho đến nay, 3H đã không thể vô địch WCG.

2007 ĐÁNG NHỚ

Mùa giải 2007 bắt đầu với hừng hực quyết tâm của tất cả các thành viên trong team sau thất bại cay đắng tại WCG 2006. Với sự hỗ trợ của anh Ngọc Anh, người phụ trách cũ của clan SSP, đồng thời là chủ tiệm Elive Center, 3H đã có 1 môi trường tập luyện lý tưởng để tập trung toàn lực cho việc chinh phục các danh hiệu. Có được "thiên thời-địa lợi", 3H tiếp tục kết nạp những thành viên có chất lượng vào team (điển hình là Ông Khánh Long với hạng 4 WCG 2006) để hoàn thành thêm "nhân hòa". Không phụ lòng các đồng đội, tại VESC 2006 được tổ chức vào cuối năm 2006, Vương Kim Sơn đã không phụ lòng các đồng đội để lên ngôi vô địch một cách thuyết phục. Cũng tại giải, người ta cũng ca ngợi anh bởi 1 lối đá cực kỳ kĩ thuật, lắt léo và đẹp mắt. Đó là danh hiệu lớn đầu tiên mà 3H có được sau ngày thành lập. Với mục tiêu đặt ra là chinh phục những chức vô địch, nick - Vương Kim Sơn cùng các thành viên tiếp tục thi đấu thành công tại BKIT Open Game 2007 với chức vô địch cùng với lối đá lắt léo quen thuộc của mình. BKIT Open Game năm đó cũng là năm 3H ra quân với đội hình đầy đủ và mạnh nhất. Việc vô địch 2 giải lớn như VESC và BKIT đã làm tăng thêm tinh thần của anh em trong team. Bước vào WCG 2007 với việc kết nạp thêm TLFF – Trần Đình Luân, nhà vô địch WCG 2006, hạng ba

Tô Trung Hiếu với chúc vô địch WCG Asia 2009 môn Fifa tại Singapore

WCG Asian Championship, 3H càng thể hiện tham vọng và quyết tâm vô địch tại WCG 2007. Còn nhớ ở giải năm đó, 3H giành hết suất của khu vực TPHCM tham dự Vòng chung kết WCG diễn ra tại Hà Nội (gồm có nick, pitterbean và TLFF). Trận chung kết là trận đấu cực kỳ căng thẳng giữa TLFF và l2vn – Tô Trung Hiếu (1 free member và gia nhập 3H ngay sau giải). Cuối cùng, với bản lĩnh và kinh nghiệm của nhà vô địch trước game thủ lần đầu tham dự WCG, TLFF một lần nữa lên ngôi vô địch. Tuy chỉ mới lần đầu tham dự WCG và ngay lập tức giành hạng nhì, đó là thành tích "vô tiền khoáng hậu" của l2vn – Tô Trung Hiếu. Và sau này, người ta sẽ còn nhắc đến cái tên này rất nhiều. Sau đó, TLFF tiếp tục lĩnh ấn "đem chuông đi đánh xứ người" khi đại diện Việt Nam tham dự WCG Asian Championship và kết thúc ở vị trí thứ 4, ghi lại dấu ấn đầu tiên tên tuổi của 3H bước ra khỏi phạm vi châu lục.

Theo thông lệ vào cuối năm, VESC sẽ lại diễn ra Vòng chung kết tại TPHCM. Đối với 3H, VESC là kỷ niệm rất đặc biệt và đáng tự hào trong lịch sử hình thành team. Lần đầu tiên, 3H góp đến 2/4 game thủ đại diện cho TPHCM vào Vòng chung kết. Và đó cũng là lần đầu tiên, 2 game thủ ấy (l2vn – Tô Trung Hiếu và Neverlate – Huỳnh Minh Quân) đã tạo nên một trận "Chung kết nội bộ 3H" với nhiều cung bậc cảm xúc. Dù ai có chiến thắng đi nữa thì 3H vẫn sẽ là nhà vô địch VESC, người làm được điều này chính là l2vn. VESC 2007 cũng đã khép lại 1 mùa thi đấu cực kỳ thành công của team trong năm 2007 và đó cũng là bàn đạp để 3H tiếp tục thành công trong năm 2008.

2008: NĂM CỦA WCG

Một số giải đấu quen thuộc đã không được tổ chức trong năm này, điển hình là BKIT Open Game, HoanLong PC Game, VESC. Tuy vậy, WCG vẫn là mục tiêu chính mà tất cả team FIFA của Việt Nam hướng tới. WCG 2008 được tổ chức với quy mô lớn, tổ chức vòng loại ở 3 miền và ở 3 thành phố lớn trên cả nước (Hà Nội, Đà Nẵng và TPHCM). Trước tình hình như thế, 3H đã có kế hoạch chinh phục WCG 2008 khá táo bạo. Lần lượt l2vn giành vé tại khu vực Hà Nội, pitterbean vô địch tại vòng loại WCG Đà Nẵng và 2 suất tại khu vực TPHCM (Cú Mèo – Trần Duy Đại vô địch và jetly – Hồ Quốc Hoàng hạng nhì). Như vậy, 3H đã đóng góp 4/8 thành viên tham dự Vòng chung kết WCG. Bằng phong độ gần như "không thể ngăn chặn" của mình, l2vn tiếp tục thể hiện 1 lối đá "kì lạ và không thể đoán được trước khi anh lên bóng", l2vn đã lên ngôi trong sự vỡ òa vui sướng của đồng đội trên khán đài của Nhà thi đấu Nguyễn Du. Lại một lần nữa, danh hiệu WCG lại xuất hiện trong bảng thành tích đầy tự hào của team.

Thể hiện một sức mạnh gần như tuyệt đối ở các giải onLAN, 3H tiếp tục chứng tỏ mình tại giải onLINE ELS Summer Cup do esport.vn tổ chức ngay sau WCG. Ở giải này, l2vn lại vô địch ở giải đơn. Còn ở giải đồng đội 5vs5, trận Chung kết nội bộ 3H một lần nữa được tái lập với 2 team (3H.Sentinel vô địch và 3H.Scourge hạng nhì). Sau kì WCG quốc gia, l2vn đã đại diện cho Việt Nam tham dự WCG Asian tại Singapore, với việc lần đầu xuất ngoại thi đấu, chỉ chịu thua game thủ sau này vô địch người Malaysia, vị trí thứ 3 châu Á của anh đã là 1 thành công. Chưa dừng lại ở đó, l2vn một lần nữa gây nên cú sốc khi đại diện Việt Nam sang Đức tham dự WCG Thế giới. Mọi hy vọng được dồn hết vào anh, nhằm tạo nên một kỳ tích (nên nhớ là phong độ của l2vn lúc đó gần như ngang bằng với các gosu trên thế giới). Tuy nhiên, sau khi vượt qua vòng bảng thuyết phục (nhất bảng), chỉ thiếu một

Từ trái sang: pitterbean, l2vn, jetly và Cú Mèo

chút may mắn, l2vn đã để thua game thủ Tây Ban Nha tại vòng 2 và chịu dừng bước tại giải đấu danh giá này. Có thể nói, 2008 của 3H là năm thành công không kém gì năm 2007 về thành tích đạt được.

2009: THÀNH TÍCH BẤT NGỜ

Năm 2009 bắt đầu với dự báo về số lượng giải đấu được tổ chức sẽ ít do ảnh hưởng của cơn khủng hoảng kinh tế diễn ra. Cũng chính vì điều này, chỉ có mình WCG Việt Nam, nhưng lần này Vòng chung kết sẽ diễn ra tại thủ đô Hà Nội. Việc không có vòng loại tại TPHCM không làm cho tập thể team lo lắng và manager team là Kahuna – Lê Minh Trí đã cử 3 thành viên chủ chốt có phong độ tốt nhất team ra Hà Nội tranh tài (gồm l2vn, nick và Cú Mèo), nhằm tiếp tục bảo vệ chức vô địch. Và cả 3 đã không làm cho team phải thất vọng khi đều lọt đến vòng Bán kết, rồi sau đó tái tạo nên trận Chung kết nội bộ 3H giữa l2vn và nick. Kết quả là l2vn đành chịu thua trước sự quyết tâm và kinh nghiệm của nick. Nick – Vương Kim Sơn giành chức vô địch WCG sau 5 năm lỡ hẹn và đó là cú hattrick vô địch WCG của 3H. Tuy vậy, đó chỉ là 1 điểm nhấn trong nhiều điểm nhấn khác trong năm 2009 này. L2vn – Tô Trung Hiếu một lần nữa tạo được tiếng vang lớn trong châu lục bằng việc vượt qua tất cả hảo thủ châu Á để lên ngôi vô địch WCG Asian Championship đầy thuyết phục. Thành tích này đã gây nên làn sóng bất ngờ khá lớn trên các tờ báo game của châu Á và góp phần nâng vị thế của FIFA Việt Nam lên 1 tầm cao mới.

ĐẠI HỘI THỂ THAO CHÂU Á TRONG NHÀ LẦN III

Asian Indoor Games 3rd, Olympic Thể thao trong nhà mà lần đầu tiên FIFA nói riêng và eSport nói chung được đưa vào chương trình thi đấu. Việc được trở thành thành viên của Đoàn Thể thao Việt Nam để tranh tài của các bạn trong khu vực là điều rất đáng tự hào. Và l2vn đã làm được điều mà người hâm mộ eSport mong chờ, đó là đem về chiếc huy chương đồng quý giá (anh chỉ chịu thua người sau này đạt huy chương vàng là game thủ Iran trong trận Bán kết). Thành công trên phương diện quốc gia đã góp phần thêm tự hào vào bảng thành tích vốn đã dày cộm của riêng l2vn và 3H nói chung.

Cuối năm 2009, HoanLong PC Game trở lại tiếp tục mang lại cho cộng đồng về hy vọng về việc có thêm nhiều giải được tổ chức. Tại giải lần này, 3H đã giành cả 3 vị trí dẫn đầu để tiếp tục khẳng định sức mạnh thống trị của mình tại TPHCM.

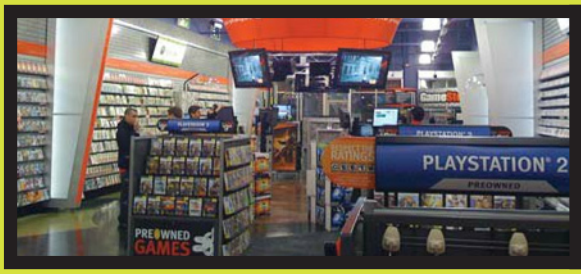
Với sự phát triển của game FIFA Online 2 của VTC tại Việt Nam, số lượng giải đấu tổ chức vượt trội so với thể loại FIFA Truyền thống, 3H cũng đã mở rộng đội hình với đa phần là các thành viên chủ chốt từ FIFA truyền thống. Điều này cũng không làm giảm đi sức mạnh vốn có của team. Tại VEC 2009, l2vn tiếp tục trở thành Nhà vô địch tuyệt đối tại Việt Nam ở thể loại đấu đơn 1vs1, và anh cũng cùng đồng đội Blue – Phạm Anh Tú lên ngôi tại thể loại đấu đôi 2vs2. Có thể nói, FIFA Online 2 sẽ là bộ môn mà 3H sẽ tập trung phát triển trong thời gian sắp tới

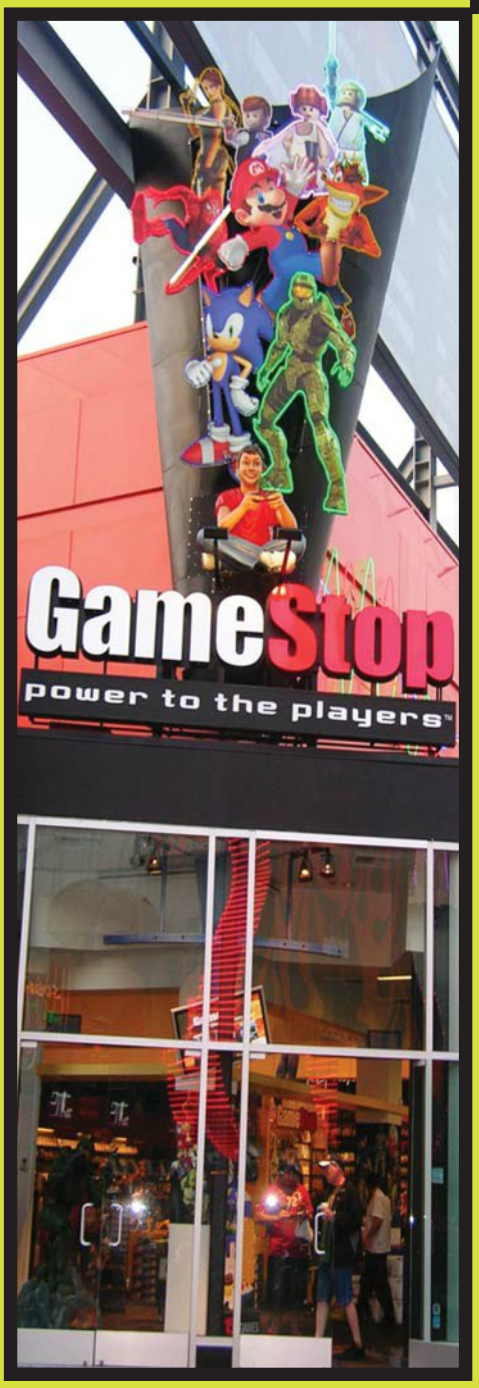
"SIMPLY THE BEST!"

Trải qua gần 4 năm thành lập và phát triển đi lên không ngừng về thành tích đạt được, 3H FIFA Soccer Team đã khẳng định được vị trí là team FIFA số 1 Việt Nam. Góp phần không nhỏ vào sự phát triển của nền e-Sports vẫn còn đang phát triển của nước nhà. Trong tương lai, 3H sẽ cố gắng mở rộng sang những bộ môn tiềm năng để có thể giành thêm nhiều danh hiệu hơn nữa, đúng với mục tiêu mà team luôn hướng tới!

ĐINH DUY THÀNH

GameStop: ĐƯỜNG LÊN "ĐỈNH" CỦA MỘT ĐẾ CHẾ BÁN LẺ GAME





Với hơn 1.750 địa điểm bán hàng trải đều trên khắp 49 bang, GameStop hiện đang là đế chế bán lẻ game thành công nhất tại Mỹ. Đã có một thời, người dân tại xứ sở cờ hoa thường mua game thông qua các nhà bán lẻ độc lập hoặc các cửa hàng mua sắm. Ngày nay, hình ảnh giới trẻ Mỹ dừng chân tại các cửa hàng có treo tấm biển hiệu màu đỏ - trắng của GameStop đã gợi lại hình ảnh ngày trước, khi cha anh họ - "thế hệ Nintendo", thường xuyên viếng thăm các kiosk treo biển "World of Nintendo" mà bất cứ trung tâm mua sắm nào cũng có. Lâu nay, cho dù game chỉ chiếm một góc nhỏ của một cửa hàng hay chiếm nguyên cả một cửa hàng lớn trong một trung tâm mua sắm, thì việc bán lẻ game vẫn giữ nguyên bản chất của nó: trở thành một "ốc đảo" vui tươi giữa một "sa mạc" chán ngắt toàn thiết bị gia dụng, đồ hộp và giấy vệ sinh… Vậy do đâu mà GameStop đã vươn vai để trở thành đế chế bán lẻ game số một tại nước Mỹ?

Không khó để tìm ra lời đáp cho câu hỏi này. Đó chính là nhờ giá cả cạnh tranh, sự phong phú của hàng hóa và vị trí đắc địa của các địa điểm bán. Tuy nhiên, đằng sau thành công của GameStop còn có những dấu ấn khác, đó chính là cơ chế mua bán game cũ (tức đĩa game đã qua sử dụng) - điều mà ngay cả những đế chế bán lẻ hùng mạnh như Wal-Mart hay Best Buy có nằm mơ cũng không tài nào làm được. GameStop tận dụng mối quan hệ với các hãng phát triển game để mang lại cho các game thủ vài khoản "khuyến khích" (bonus) nho nhỏ nếu họ đặt hàng trước thời hạn phát hành chính thức của game, tham gia "phổ cập" cho các bậc phụ huynh về tầm quan trọng của hệ thống phân loại game ESRB…

KHỞI NGUỒN TỪ Ý TƯỞNG CỦA "CON NHÀ NÒI"

GameStop được hình thành nên từ ý tưởng của "con nhà nòi" James B. McCurry và Gary M. Kusin, vốn là sinh viên của đại học Havard. McCurry và Kusin nhận ra rằng một cửa hàng chỉ chuyên bán các trò chơi điện tử mang trên mình rất nhiều tiềm năng phát triển, đặc biệt trong bối cảnh máy tính đã bắt đầu phổ biến trong trường học và bọn trẻ lúc bấy giờ chỉ chực chờ tan trường để chạy về nhà và chúi mũi vào chiếc máy chơi game Atari. Đối với McCurry và Kusin, kinh doanh trong ngành công nghiệp máy tính chỉ có cửa thắng.

Tuy nhiên, bất chấp sự lạc quan ban đầu, McCurry và Kusin đã vấp phải vô số khó khăn khi huy động vốn để khởi nghiệp. May mắn, cuối cùng thì dự án kinh doanh đầy tham vọng này đã nhận được sự hỗ trợ từ Ross Perot - một doanh nhân tại Texas, người từng nuôi tham vọng ứng cử Tổng thống Mỹ, đồng thời cũng là một người bạn của gia đình Gary M. Kusin. Ross Perot đã đầu tư 3 triệu USD để khởi động dự án, trao cho Kusin và McCurry nắm giữ 1/3 chủ quyền của công ty, đồng thời cũng chỉ cho phép khai trương một cửa hàng đầu tiên - so với con số 20 cửa hàng được mở cùng một lúc trong kế hoạch ban đầu. Vào ngày lễ Memorial Day (lễ kỷ niệm các chiến sĩ hi sinh khi phục vụ trong quân đội Mỹ) năm 1983, McCurry và Kusin đã cắt băng khánh thành cửa hàng bán lẻ đầu tiên của họ tại một siêu thị nhỏ ở Dallas. Bộ đôi này đã đặt tên cho cửa hàng là Babbage's nhằm tôn vinh Charles Babbage - nhà khoa học người Anh vốn được biết đến như là "cha đẻ" của ngành tin học.

Ban đầu, cả Kusin và McCurry đã chia sẻ tất cả các công việc tại cửa hàng, từ quản lí tài chính, nhập hàng từ các nhà phân phối cho đến việc đóng - mở cửa hàng mỗi ngày. Ngay từ thời gian đầu sau khi khai trương, Babbage's đã nhận được nhiều tín hiệu đáng mừng từ người tiêu dùng bởi chiến lược kinh doanh mà bộ đôi Kusin - McCurry đã đề ra: một cửa hàng thật tiện lợi với sản phẩm được phân loại rõ ràng và dễ tìm kiếm theo từng nhu cầu, cùng với đội ngũ nhân viên bán hàng thân thiện luôn biết cách tránh làm khách hàng bối rối bởi những chỉ số kỹ thuật phức tạp của các mặt hàng. Trong khoảng từ tháng 9 - 11/1983, đã có thêm 4 cửa hàng Babbage's khác mọc lên tại Dallas.

Tuy nhiên, cuộc khủng hoảng của ngành công nghệp game vào năm 1983 cũng đã làm chuỗi cửa hàng Babbage's thua lỗ đến 560.000 USD trong năm đầu đời của nó. Phải trải qua một số đợt khai trương cửa hàng mới, một vài thay đổi trong cổ đông của công ty, cùng với sự "lên hương" của hệ máy NES, Babbage's đã liên tục gặt hái thành công. Vào năm 1989, cổ phiếu của Babbage's được bán ra với giá 13 USD. Không ngừng mở rộng các cửa hàng của mình ra khắp nơi, cộng với cuộc chiến nảy lửa giữa hai hệ máy NES và Sega Genesis, Babage's ngày càng bay cao như diều gặp gió.

BÀI HỌC LỚN MANG TÊN NEOSTAR

Phát triển không ngừng, đến giữa thập kỷ 90, Babbage's đã có hơn 300 cửa hàng trên khắp nước Mỹ và vấp phải sự cạnh tranh khá dữ dội của các cửa hàng điện tử thuộc hệ thống Best Buy và Circuit City. Khi đó, một cuộc sáp nhập xem ra là điều cấp thiết nếu Babbage's muốn nuôi hy vọng tồn tại và tiếp tục phát triển để tiếp tục phục vụ các game thủ - lúc này đã dần ưa chuộng game console chơi trên đĩa CD.

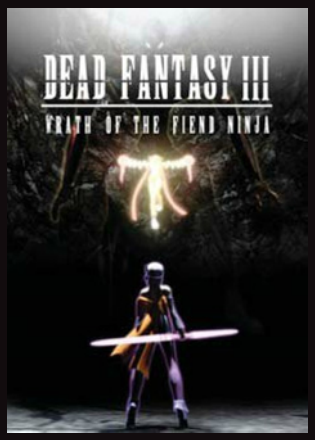
Ứng cử viên hàng đầu cho cuộc sáp nhập lúc này là Software Etc. Stores, một chuỗi cửa hàng bán lẻ đồ điện tử bắt đầu hoạt động từ năm 1984 và thường hiện diện trong các nhà sách của Barnes & Noble. Chủ tịch đồng thời là nhà sáng lập của Barnes & Noble, Leonard Riggio, đã tách Software Etc. ra khỏi Barnes & Noble vào năm 1987 và đến năm 1988, Software Etc. đã có hơn 200 cửa hàng hoặc sạp bán lẻ trên khắp nước Mỹ. Software Etc. có ngành hàng chủ lực là các loại máy tính cao cấp cũng như phần cứng, phần mềm cho hệ máy Macintosh trong suốt những năm 80, nhưng đã trở lại chuyên tâm vào bán lẻ game khi ngành hàng này phát triển rất mạnh vào thập kỷ 90. Cuộc sáp nhập giữa Software Etc. và Babbage's diễn ra vào tháng 12/1994 đã hình thành nên một đế chế mới, có tổng cộng 700 địa điểm kinh doanh, dưới cái tên NeoStar Retail Group.

Tuy nhiên, sự sáp nhập này chỉ thống nhất được có mỗi… cái tên, bởi hai nửa của NeoStar vẫn hoạt động độc lập, khiến thất bại nối tiếp thất bại liên tục ập đến. Vào năm 1996, NeoStar đã nộp đơn xin phá sản và khá nhiều nhà đầu tư đã nhăm nhe thâu tóm mớ cơ sở vật chất mà liên minh này để lại. Tuy nhiên, Leonard Riggio khi đó, cùng với sự giúp sức của một vài nhà đầu tư khác đã quyết định cho NeoStar một con đường sống. Liên minh này tiếp tục hoạt động cầm chừng dưới tên gọi Babbage's Etc, giảm số địa điểm kinh doanh xuống còn 600 và chỉ thật sự thoát hiểm khi hệ máy Nintendo 64 được tung ra thị trường, kéo theo đó là cơn sốt mua sắm game cho hệ máy này. **(CÒN TIẾP)**

NHƯ THƯỜNG

MONTY OUM
& CÁC TÁC PHẨM GAME TỰ CHẾ

GIỮA MUÔN TRÙNG CÁC ĐOẠN PHIM TỰ CHẾ ĐỂ THỂ HIỆN TÌNH CẢM CỦA MÌNH VỚI TRÒ CHƠI ƯA THÍCH, CHÀNG NGHỆ SĨ MONTY OUM BẬT HẲN RA VỚI TÁC PHẨM ĐẦU TAY HALOID, ICARUS VÀ MỘT SERIE TRUYỀN KỲ DEAD FANTASY CUỐN HÚT.



Monty Oum là một họa sĩ kiêm game thủ trẻ tuổi. Haloid được biết đến như một bộ phim hành động nghẹt thở với 2 ngôi sao chính là Master Chief (Halo) và nàng Samus (Metroid). Những pha chiến đấu "đẹp như mơ" của họ khiến bất kỳ diễn viên hành động nào cũng phải ganh tị. Icarus thể hiện các pha bắn súng lấy cảm hứng từ bộ phim Ma Trận nổi tiếng. Đến "cuộc chiến giữa các bông hồng" Dead Fantasy thì game thủ thế giới phải ngã mũ vái chào Monty Oum trước tài năng đạo diễn và dựng phim đầy chất điện ảnh của anh.

Loạt phim Dead Fantasy mô tả cuộc đối đầu không khoan nhượng giữa các nhân vật (chủ yếu là nữ) trong Final Fantasy và Dead or Alive khiến người xem không khỏi há hốc mồm trước những cảnh chiến đấu rất hấp dẫn và một kịch bản kịch tính. Có lẽ Monty Oum cũng không ngờ Dead Fantasy chính là tấm vé đưa anh vào cửa nhiều hãng game lớn trên thế giới. Tuy nhiên, sau một thời gian được nhận vào làm việc tại công ty game Namco Bandai Mĩ, anh quyết định bước chân ra khỏi lĩnh vực phát triển game và theo đuổi một nghề mới.

Người viết bị thu hút bởi Monty Oum không chỉ bởi những tác phẩm tuyệt vời của anh, mà còn về khía cạnh con người. Cuộc sống của Monty Oum khá đặc biệt. Rỗng túi, xe hơi trong tình trạng tồi tệ, căn hộ là một đống hỗn độn, thường hay dành 3 ngày ở công ty và chỉ ngủ trên ghế sofa. Không thích giao tiếp. Mỗi năm gặp bạn gái 3 lần. Nghèo đến nỗi không có giấy để vẽ khi còn nhỏ. Chẳng có bằng cấp gì ráo. Bỏ học từ trung học cơ sở. Thành công? Người ta cứ nghĩ là không thể.

Theo anh tâm sự: "Đừng bao giờ để ai nói với bạn rằng điều gì đó là không thể. Phần thưởng gì cho sống cuộc sống khó khăn như vậy? Tôi hy vọng một ngày nào đó các bạn cũng sẽ hiểu được. Cuộc sống sẽ rất khác khi bạn cố gắng hết sức mình mỗi giây phút bạn có được".

LÃNG KHÁCH

MONTY OUM sinh ngày 22/6/1981 và hiện đang sinh sống tại miền Nam California. Trong anh chảy 4 dòng máu: Campuchia, Nhật Bản, Trung Quốc và Việt Nam. Trên chặng đường đầy chông gai của đời mình, chàng trai trẻ đã trải qua khá nhiều nghề như diễn viên, vũ công, nhiếp ảnh, thiết kế, v.v...

SỞ THÍCH: Thời gian

PHIM THÍCH NHẤT: Kamui No Ken

HỆ ĐIỀU HÀNH: Không phải Windows Vista/7

NHÂN VẬT HOẠT HÌNH YÊU THÍCH: Khimihiro Watanuki

KHẨU HIỆU: Cuộc sống sẽ rất khác khi bạn cố gắng hết sức mình mỗi giây phút bạn có được.

TÁC PHẨM MỚI NHẤT CỦA ANH là music video Gee (nhóm SNSD - Hàn Quốc) do các cô gái của DOA và FF nhảy. Mời bạn thưởng thức những tác phẩm của Monty Oum tại:

http://montyoum.deviantart.com/
http://www.montyoum.net/
http://www.youtube.com/user/montyoum

NGHỆ SĨ ĐƯỜNG PHỐ CỦA NHIỀU GAME NHẬP VAI

TRONG NHIỀU GAME NHẬP VAI TRỰC TUYẾN NỔI TIẾNG TRÊN THẾ GIỚI, CÓ MỘT DÒNG NHÂN VẬT TUY KHÔNG THẬT NỔI TRỘI NHƯNG KHÔNG BAO GIỜ VẮNG MẶT. ĐÓ LÀ NHỮNG NGHỆ SĨ ĐƯỜNG PHỐ, CÓ TÊN TIẾNG ANH LÀ "BARD"

Trong văn hóa Anh cổ, "bard" là các nhà thơ chuyên nghiệp được một quí tộc nào đó bảo trợ. Nhiệm vụ của nhà thơ này là làm thơ ca ngợi dòng dõi quí tộc và nhà quí tộc đó. Sau này, nghĩa của từ bard thay đổi dần và nói đến các nghệ sĩ mà có thể là nhà thơ, nhạc sĩ hay người kể chuyện.

Khi dòng game nhập vai D&D chơi trên bàn với giấy, bút chì và xúc xắc ra đời, nhân vật bard cũng xuất hiện. Dòng nhân vật này luôn mang phong cách phóng khoáng, có khả năng chiến đấu và sở hữu sức mạnh phép thuật. Nhiều tài liệu cho rằng nhà phát hành dòng game nhập vai Dungeon and Dragon đã lấy cảm hứng từ nhiều nghệ sĩ đường phố trong văn hóa truyền thống như người thổi sáo thành Hamelin, Taliesin, Homer, Will Scarlet hay Alan-a-Dale v.v.

Nhân vật nghệ sĩ đường phố "bard" được xem là 1 nhân vật sáng tạo xuất phát từ dòng game D&D, được cập nhật qua nhiều phiên bản của dòng game này. Nhiều tựa game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) cũng đã tạo ra các lớp nhân vật dựa vào nhân vật bard. Có thể kể đến nhiều MMMORPG đã được phát hành chính thức hay thử nghiệm ở VN như Lineage 2, Con Đường Tơ Lụa và Bá Chủ Thế Giới.

BARD TRONG D&D

Trong phiên bản đầu tiên của D&D, lớp nhân vật bard chưa xuất hiện. Nhưng kể từ phiên bản thứ 2, lớp nhân vật này được cập nhật liên tục. Điều đáng chú ý là lớp nhân vật này thường thuộc chủng tộc Người hay Bán Tiên (Half-Elf) với khả năng tấn công và kháng phép thuật, các kĩ năng hỗ trợ của người nhạc công hay nhà thơ chuyên khích lệ tinh thần các chiến binh cũng như vài tài vặt của lớp nhân vật bắn cung hay ăn trộm. Sang phiên bản sau, từ 3.0 sang 3.5 rồi 4.0, Bard có thể đóng vai thiện hay ác. Nhiều chủng tộc khác nhau được lựa chọn lớp nhân vật này. Cho đến nay, lớp nhân vật bard phát triển song song trong cả D&D lẫn các trò chơi nhập vai trực tuyến.

BARD TRONG LINEAGE 2

Các server Việt hóa thử nghiệm đã xuất hiện tại Việt Nam từ những năm 2000. Cho đến nay, tuy Lineage 2 chưa từng được phát hành chính thức nhưng giới game thủ trực tuyến Việt đã xem Lineage 2 như một trong những bài học vỡ lòng đầu tiên về game nhập vai trực tuyến.

Không như những game khác, bard trong Lineage 2 không tượng trưng cho một dòng nhân vật đơn lẻ nào, mà ám chỉ cả một nhóm những dòng chiến binh hỗ trợ. Những chiến binh này có thể tung ra những phép hỗ trợ (buff) cho cả nhóm (party) giúp tăng rất đáng kể sức phòng thủ, tấn công. Những chiến binh trong nhóm này gồm có Sword Singer (Sword Muse) của tộc Elf với những phép hỗ trợ phòng thủ (một số rất nhỏ hỗ trợ tấn công) và Blade Dancer (Spectral Dancer) của tộc Dark Elf với những phép hỗ trợ tấn công (và một số ít các phép hỗ trợ kháng pháp sư).

Nhiều game thủ khi mới chơi Lineage 2 đã chọn các nhân vật thuộc chủng tộc Tiên Trắng (Light Elf) hay Tiên Đen (Dark Elf) để rồi một ngày họ nhận ra rằng họ đang đi trên con đường của một một Blade Dancer hay Sword Singer hay chính là bard.

NGHỆ SĨ ĐƯỜNG PHỐ
CỦA NHIỀU GAME NHẬP VAI

BARD TRONG CON ĐƯỜNG TƠ LỤA (CĐTL)

Nhạc công cũng bắt đầu xuất hiện trong CĐTL kể từ khi JoyMax tung ra bản nâng cấp thêm lớp nhân vật châu Âu. Không như các chiến binh châu Á thường thích đánh "solo" như trước dây, các anh hùng xuất thân từ lục địa già cỗi phải chiến đấu theo tổ đội là chính. Một trong những lớp nhận vật không thể thiếu bóng trong các "party" chiến đấu của game chính là nhạc công (bard). Tuy lớp nhân vật này không có khả năng tung ra các chiêu "nuke" sát thương cao hay khả phòng thủ "trâu" nhưng hầu hết bất kỳ khi ra chiến trường hay săn boss đều thấy bóng dáng của bard. Với những điệu nhạc du dương của mình, các nhạc công góp phần tăng thêm nhiều khả năng đặc biệt cho cả party.

Điều đặc biệt nhất trong CĐTL chính là việc đề cao sự kết hợp của tổ nhóm, nên đôi khi bạn có thể thấy không chỉ 1 bard mà có khi đến 2-3 bard trong 1 party chỉ có 8 người. Với khả năng buff "chồng" lên nhau nhằm tăng cường giá trị sát thương, phòng thủ, có khi là hồi phục mana… Tùy theo cấp độ kỹ năng mà các chỉ số buff tăng theo.

Game thủ CĐTL thường ví bard như là một nhân vật "VIP" cực kỳ quan trọng bởi vì không cần đánh nhau mà vẫn luôn được lên cấp… miễn phí! Mỗi khi luyện cấp theo nhóm, các bard sẽ buff cho đồng đội thêm khả năng sát thương nên việc duy nhất của bard là đánh đàn. Tuy nhiên, khả kỹ năng buff sẽ mất ngay lập tức nếu bard bị tấn công. Chính vì thế, các thành viên trong nhóm luôn phải để mắt tới "VIP", không để cho một bất kỳ quái vật áp sát bard của mình.

BARD TRONG BÁ CHỦ THẾ GIỚI

Khi Bá Chủ Thế Giới (Granado Espada, viết tắt GE) "trình làng" với những nhân vật như Trinh sát, Viki, Soho, cộng đồng game thủ Việt bắt đầu tham khảo thông tin từ các website toàn cầu. Một trong những kĩ năng của các nhân vật trên chính là kĩ năng hỗ trợ Bard's Buff. "Bard's Buff" chính là cách mô tả lối hỗ trợ của các nhân vật khi người chơi phát hiện ra chúng có nét tương đồng với hệ thống kĩ năng của bard trong D&D. Tuy nhiên, những nhân vật trên chỉ thể hiện được 1 phần kĩ năng của bard. Phiên bản bard rõ nét nhất chính là nhân vật Vincente Rio, gã NPC chuyên giúp nâng cấp đồ đạc ở thành Auch. Rio không chỉ biết nâng cấp mà hắn thuộc dòng dõi quí tộc Vespanola, am hiểu pháp thuật, nhất là kĩ năng tấn công bằng sấm sét. Ngoài ra, với cây đàn trên tay, Rio không chỉ động viên đồng đội, giúp họ gia tăng sức và tốc độ tấn công, xuyên thủng đối phương. Rio còn đóng vai trò của 1 chuyên gia tấn công với cường độ và tốc độ cao bằng hai vòng sét. Và khi cần, những bài ca của Rio có thể cải tử hoàn sinh cùng lúc nhiều chiến binh đã gục ngã trên chiến địa. Trong GE, nhiều người bỏ tiền ra để thu phục nhân vật này không chỉ vì hắn dễ thương đẹp trai mà vì năng của hắn có thể trưng dụng các các cuộc chiến thuộc địa, săn boss v.v...

THAY CHO LỜI KẾT

Một trong những thế mạnh của dòng game nhập vai phương Tây chính là bề dày thành tích phát triển nên không chỉ có nội dung chi tiết nà còn phong phú, hấp dẫn với nhiều cảm hứng. Các nghệ sĩ đường phố chỉ là 1 trong nhiều lớp nhân vật mà hàng ngày đang sát cánh cùng giới game thủ trong các thế giới trực tuyến.

YÊN KHÊ

Chúc mừng

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
PC World Việt Nam

đón nhận

HUÂN CHƯƠNG LAO ĐỘNG HẠNG BA

do Chính Phủ trao tặng

acer · AP An Phat · Asiasoft · ASUS · CMS Computer · EffectSoftware Effect · FPT Online · hpt knowing IT · IBM express advantage · IDG International Data Group · intel · NTS · Kaspersky www.kaspersky.vn · Lạc Việt · Linksys by Cisco · LG Life's Good · MISA Phần mềm phổ biến nhất · Samsung Turn On Tomorrow · Tran Anh Company · TRG International · VDC · VNPT · Pico Plaza · Microsoft

GIGABYTE™

GV-N470SO-13I

- Powered by NVIDIA GeForce GTX 470 SOC Edition
- GIGABYTE GPU Gauntlet™ Sorting Technology
- GIGABYTE Ultra Durable VGA+ High Quality Components
- GIGABYTE Anti-turbulence Inclined Triple Fan
- GIGABYTE OC Guru – Graphic Card Smart Tuner
- Dedicated Voltage Read Point Design

Có hỗ trợ DirectX 11

GEFORCE 3D VISION READY NVIDIA

GPU GAUNTLET Sorting

Ultra Durable VGA+ PLUS

OC Guru Graphic Card Smart Tuner

GV-N250OC-1GI rev2.0

- Powered by NVIDIA GeForce GTS 250 GPU
- Integrated with 1024 MB / 256-bit GDDR3 video memory
- GIGABYTE Ultra Durable VGA High Quality Components
- Supports Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1
- NVIDIA SLI Ready
- Supports NVIDIA Pure Video HD technology
- Supports NVIDIA PhysX / CUDA technology
- Features Dual link DVI-I / D-sub / HDMI

GV-N240D3-1GI

- Powered by NVIDIA GeForce GT 240 GPU
- Integrated with 1024 MB / 128-bit DDR3 video memory
- Supports Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 3.1
- Supports NVIDIA Pure Video HD technology
- Supports NVIDIA PhysX / CUDA technology
- Features Dual link DVI-I / D-sub / HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.